COMMODORE

AMIGA REVUE

N°50

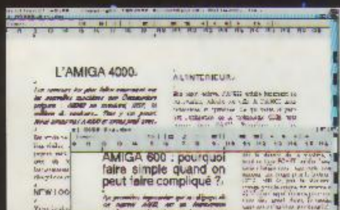
REPORTAGE

EVS
AMIEXPO
DE COLOGNE



COMPARER

EXCELLENCE! 3



SCALA MULTIMEDIA
CARTES SUNRIZE
MOZART

REALISER

AMOS, LE RETOUR
SON, FAITES DU BOOGIE-WOOGIE

HEUREUX QUI COMMUNIQUE...

ISSN 1151 - 5155



NOVEMBRE 92 N°50

VISION 24 PAR GVP

CARTE VIDEO MULTI-FONCTIONS POUR AMIGA 2000 ET 3000.



Si vous vous êtes plus ou moins intéressé au monde de la vidéo, vous verrez immédiatement les avantages de regrouper toutes les fonctions de VISION 24 sur une seule carte. Et si vous connaissez plus ou moins l'Amiga, vous apprécierez de ne pas changer vos habitudes sous prétexte d'utiliser 16 millions de couleurs, un genlock, un digitaliseur et de nouveaux logiciels !.



■ **Double Genlock - Incrustateur composites et composantes :** le traitement digital du signal de référence RVBS garantit une incrustation et une restitution de qualité Broadcast. Ce processus est une innovation marquante par rapport aux genlocks conventionnels analogiques.

■ **Entrées/sorties multi-standards :** Pal et Y/C d'origine, RVBS et YUV en option, VISION 24 s'adapte à toutes les configurations.

■ **Digitaliseur vidéo temps réel :** permet de saisir instantanément, en 24 bits, une image vidéo en provenance d'une des sources connectées sur VISION 24. Le gel d'image et le transfert en mémoire, pour traitement graphique ou sauvegarde, sont entièrement automatiques et sont commandées par une simple pression de touche (ou par Arexx).



■ **Mémoire d'image 24 bits :** VISION 24 affiche tous fichiers IFF 24 bits en 16.7 Millions de couleurs, avec une résolution maximale de 736*580 (haute résolution overscan). Elle se connecte sur tous les moniteurs standards Amiga (A1083, A1084 etc...) ou sur des écrans multisync.

■ **Flicker Fixer :** VISION 24 élimine le scintillement en haute résolution des Amiga 2000* et améliore le circuit de "désentrelacement" de l'A3000. Cette fonction "désentrelace" également le signal des sources vidéo connectées sur la carte.

■ **Picture in Picture (PIP) :** permet de visualiser une des sources vidéo connectées à la carte dans une fenêtre incrustée sur n'importe quel programme Amiga. Le signal affiché peut être déplacé, compressé, déformé en temps réel, directement à la souris ou par programmation Arexx. Le PIP est idéal pour produire des médaillons d'images à la manière des journaux télévisés ou pour réaliser de systèmes multimédia.

■ Pour exploiter immédiatement les nouvelles possibilités de VISION 24, elle est livrée avec un ensemble complet de logiciels :

IV CONTROL PANEL : toutes les fonctions de la carte VISION 24 regroupées sur un seul panneau à la portée du pointeur de la souris !

SCALA Titling : une version spécialisée de SCALA, destinée au titrage vidéo, avec plusieurs polices de caractères, de nombreux effets de transition et une ergonomie inégalée.

MACROPAINT IV 24 : logiciel de dessin 2D en 24 bits pour créer ou retoucher toute sorte d'images en 16 millions de couleurs.





Avec : dégradés, découpe de brosses, transparence, primitives géométriques etc...

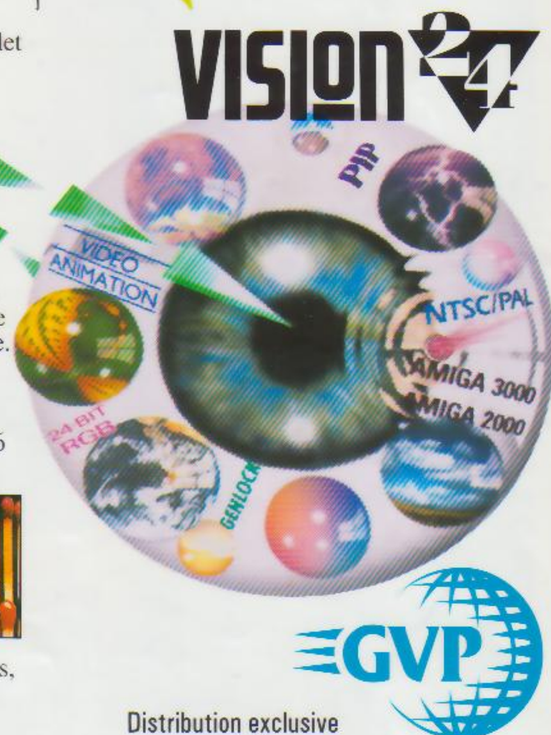
CALIGARI IV24 : une version dédiée à VISION 24 qui permet d'aborder la modélisation 3D et les techniques de rendus en 16 millions de couleurs.





TVPAINT IV24 :** une véritable palette graphique 24 bits spécialement adaptée à VISION 24 avec gestion intégrée du digitaliseur temps réel, module d'édition de super-bitmap (10000*10000) et d'autres fonctions exclusives.

Téléphonez au (16) 56 363 441 pour connaître tous les points de démonstration de VISION 24.





Distribution exclusive pour la France :
CIS
14, Avenue HERTZ
EUROPARC
33600 PESSAC (F)
Tel : +56 363 441
Fax : +56 362 846



* nécessite l'adaptateur Amiga 2000 optionnel et un moniteur multisync.
** en option sur certaines configurations.

EDITO

50ème numéro : bon anniversaire !

SOMMAIRE

S'INFORMER

NEWS P.5

REPORTAGE P.14
Computer Shopper Show, Cologne
EVS

DOSSIER P.24
Heureux qui communique...

DOMPUB P.30

JEU DU MOIS P.33

CONCOURS P.34
Résultats concours Atacom

JEUX NEWS P.36

DEMOS P.38

REVUE DE PRESSE P.44

EDUCATIFS P.46

REALISER

IMAGES P.48

SON P.54

IMAGE CALCULEE P.56

DOMOTIQUE P.60

INITIATION P.62

LA COUV' P.64

BUREAUTIQUE P.69

PROGRAMMATION P.72

COMPARER

MOZART P.78

CARTES SUNRIZE AD 1012 ET 516 P.80

SCALA MULTIMEDIA P.82

PRESENTATION MASTER P.84

EXCELLENCE! 3 P.86

PAINTER 3D P.92

PA P.94

Amiga Revue est une publication de Commodore Revue SARL - 5, rue de la Fidélité, 75010 Paris. **DIRECTION :** (1) 42.47.12.16. Directeur de la publication : Jean-Yves Primas. Secrétaire de direction : Christine Robert. **PUBLICITE :** (1) 42.47.12.16. Jean-Yves Primas. **TELECOPIE :** (1) 47.70.08.21. **SECRETARIAT GENERAL :** Valérie Ambrosio. **REDACTION :** (1) 42.46.92.90. Secrétaire de rédaction : Christine Robert. **COMITE DE REDACTION :** Romain Canonge, François Paupert, Jean-Yves Primas, Christine Robert. **ONT COLLABORE A CE NUMERO :** Philippe Agnisola, Pascal Amiable, Eric Brunet, Romain Canonge, Daniel Dimitrijevic, Philippe de France, François Fleuret, Ghislaine Geneslay, Denis Génot, François Geugnon, Mathias Gillepsie, Isabelle Halimi, Antoine Mussard, Nicolas Niclausse, Philippe Padonou, François Pinault, François Paupert, Frédéric Potier, Pascal Rimbault, Christian Roux, Dariuz Tabet, Patrick Tremisi. **COUVERTURE :** Jean-Marie Lagarde. **COMPOGRAVURE :** LettraPicta, 75010 Paris. **IMPRESSION :** Groupe J. L. **DIFFUSION :** NMPP. Dépôt légal 2e trimestre 1990. Commission paritaire en cours. **ABONNEMENTS/VPC :** MCM Alfortville (1) 43.78.92.10. Ce numéro a été tiré à 35 000 exemplaires.

"Ordinateur micro maxi-fun ?...tsss... comme si on avait besoin de ça pour s'amuser".

australie PHOTO : CHIP SIMONS © 1992

Amiga 600

Amis du maxi-fun,
laissez aux rabat-joies yoyos et bilboquets...
Prêts pour un petit combat intersidéral en trois dimensions ?
Plutôt d'attaque pour une simulation de vol, une course bien speed en formule 1 ou une promenade de santé dans une jungle remplie de monstres ?
Arcades, plateformes, stratégies ou jeux de rôles, le fun n'a plus de limites. En 256 couleurs et stéréo s'il vous plait !



Mais l'Amiga 600, c'est aussi un maxi micro-ordinateur : artiste surdoué et sacrée tête pensante.
Graphisme, montage vidéo, son...
il vous ouvre l'ère multi média.
Il vous enseigne aussi les langues et se surpasse encore dans les fonctions traditionnelles comme le traitement de texte.
Au total, un monde sidérant de 4000 logiciels.
Le micro maxi-fun ? ... tsss...comme si on pouvait s'en passer.

Commodore

MICRO INFORMATIQUE



FIT'BIKE

Un mot pour vous signaler l'ouverture du serveur de la société Fit Bike (3615 BIKE) dédié au monde du VTT (Vélo Tout Terrain pour les non-initiés). Ce serveur comprend une rubrique permettant de consulter le catalogue et de passer commande de produits pour VTT (accessoires, pièces détachées et cadres). D'autres services annexes sont également proposés : petites annonces, boîtes aux lettres, informations, conseils...
"Derrière l'écran" se trouvent deux ordinateurs PC 486 DX 33 reliés par un réseau Lantastic, l'un étant consacré au serveur, l'autre utilisé pour la gestion commerciale.
Côté "soft", le serveur est élaboré à partir d'un logiciel Telebox 8 voies, la gestion commerciale se fait sur Paradox.
Quel rapport avec l'Amiga me direz-vous ? Aucun. Mais le petit génie de l'informatique, amoureux de la nature à vélo, qui s'est lancé dans cette entreprise est un ami à nous. Si vous aimez le VTT, passez donc sur le serveur de Fit'Bike ou rendez visite à la boutique gardoise. Sur présentation d'Amiga Revue, 10% de réduction sur tous les articles vous seront consentis. Merci qui ?

Fit Bike, 30120 Bréau,
Tel : (16) 67.81.22.61,
Fax : (16) 67.81.82.39.
Minitel : 3615 Bike.

8.5 MO DE POWER

Power Computing distribue pour Amiga 500 un boîtier qui permet d'avoir jusqu'à 8.5 Mo de Fast RAM. On peut accroître la mémoire de son Amiga 500 de plusieurs manières. Tout d'abord, il est possible d'utiliser le port interne, situé dans la machine et spécialement conçu pour cet usage. Les extensions utilisant ce bus sont en général dotées de 512 kilo-octets de mémoire CHIP.
L'A 501 est la plus connue de ces extensions, elle s'enfiche sous la machine, dans un petit logement prévu à cet effet.

D'autres extensions telles que la BaseBoard se servent en partie du port interne mais nécessitent en plus quelques transformations au niveau du gestionnaire de mémoire. Pour cela, il faut ouvrir la machine et effectuer quelques manipulations plus ou moins délicates (perdant ainsi la garantie du constructeur, M. Commodore ne va pas réparer une machine dans laquelle vous allez farfouiller !).

Enfin, il y a une troisième catégorie de cartes mémoire qui se placent sur le port d'extension situé sur la gauche de la machine. Celle que nous testons ici appartient à cette famille. C'est sans doute la meilleure option pour une extension mémoire : la manipulation est simple, cela permet d'avoir une carte de taille respectable, et enfin, vous n'avez pas à ouvrir votre machine, conservant ainsi la garantie du constructeur.

L'extension de Power Computing se présente sous la forme d'un boîtier gris clair très sobre (225 x 120 x 30), livrée dans une boîte rembourrée avec un manuel et une feuille expliquant la mise en place. Il faut moins d'une minute pour l'installer. Nous l'avons essayée en territoire hostile, puisque l'Amiga 500 avec lequel nous l'avons fait fonctionner possédait une extension BaseBoard 2 Mo, et un disque dur Vortex, lui aussi branché sur le port d'extension. Et joie... tout fonctionne à la perfection. Nous nous sommes retrouvés avec 4 Mo de fast ram et 0.5 Mo de Chip ram (l'Amiga en question est un rom 1.2 avec seulement 1/2 Mo de chip...). Comme cette extension mémoire possède un port d'entrée identique au port de l'Amiga, on peut brancher un autre périphérique tout en ayant l'extension en place. On a donc pu conserver le disque dur Vortex en même temps que l'extension mémoire (à noter que lorsque l'on branchait le disque dur sur l'extension mémoire, cela fonctionnait, alors que si nous mettions le dur en premier, plus rien ne marchait. Il faut croire que les gens de Vortex sont moins compétents que ceux de Power Computing). Le modèle que nous avions était livré avec 2 Mo, mais on peut facilement lui rajouter de la mémoire, cela jusqu'à 8 Mo maximum.

Pour conclure, disons que cette extension est parfaite. Elle peut être étendue, dispose d'un design sobre, et est très facile à installer (et en plus, elle est assez large pour que l'on puisse poser un drive externe dessus !).

Eric Brunet et François Fleuret

ATACOM, LA SUITE

Inutile de le répéter, Atacom'92 fut un véritable succès en accueillant près de 3 000 visiteurs venus pour moitié de Paris et sa région, mais aussi de province et même de l'étranger.
Remercions au passage Pascal et Sylvie Kazmierczak, Joël Nadal, José Robalo, Christophe Lize et Alain Piednoel pour leur dynamisme.
Dès aujourd'hui, Atacom songe à la version 1993 de son salon : l'association est à la recherche d'un partenariat financier adéquat. De plus, elle recherche une salle DANS Paris.
Pour tout contact concernant le club Atacom, ses activités, et l'Atacom'93 écrire à : Atacom, Place Alfred Rossel, BP 15, 50130 Octeville, Téléphone et Fax : (16) 33.52.66.97.

AGENDA

•4-8 novembre 1992, deuxième Supershow International des Jeux Vidéo et Electroniques, Cnit/La Défense, Paris.
•5-8 novembre 1992, World Of Commodore 92, Earls Court 2, Londres, Grande-Bretagne.
•13-15 novembre 1992, Salon Micro & Co, Porte de Versailles, Paris.
•13-20 novembre 1992, SIMO, Foire Internationale de l'Informatique et des Equipements de bureau, Espagne.
•19-22 novembre 1992, Christmas Computer Shopper Show, Olympia, Londres, Grande-Bretagne.
•21-22 novembre 1992, Forum ExpoTronic, CNIT/La Défense, Paris.
26-29 novembre 1992, World of Commodore 92, Frankfurt Exhibition Halls, Francfort, Allemagne.
1er décembre 1992, Logiprim, Salon des logiciels graphiques, Paris.



CLIN D'OEIL

Clin d'oeil à tous ceux qui nous ont envoyés leurs oeuvres et en particulier à :

- Yannick Wermuth (Richwiller) pour sa disquette bourrée d'icônes en 16 couleurs. Son travail est très réussi et nous l'encourageons à terminer au plus vite la série qu'il souhaite diffuser.
- l'équipe algérienne et algéroise de Micro News pour son superbe mensuel... qui en apprend beaucoup aux magazines français !

Micro News, 6B, avenue Mustapha Ouali, Alger, Algérie.

LA REVUE INFORMATIQUE
Micro NEWS POUR TOUS
Dossier
L'INFORMATIQUE A ALGER
SYSTEME 7
Technique de pointe

S. MOURMAUX



Bruxelles, octobre 1992

- Jean-Claude Ghislain pour la plaquette dédiée au peintre Stephan Mourmaux, qu'il a réalisée sur Amiga 500 Plus.

- l'Association Evolution pour son travail de développement sur Amiga pour l'insertion sociale et professionnelle des handicapés.

Association Evolution,
La Martelle Bt. F,
121 rue du Pont de Lavérune,
34070 Montpellier,
Tel : (16) 67.40.29.43.

UN PAVE DANS LA MARE

Afin de compenser l'absence de pavé numérique pour l'A600, Commodore a développé l'utilitaire "NumPad" qui permet de simuler les touches manquantes du clavier numérique en les assignant à une combinaison de touches existantes. Ce programme permet par exemple d'accéder au mode de réglage de la perspective sous DPaint IV. Certains programmes ne respectant pas les directives de programmation fixées par Commodore, ou démarrant exclusivement depuis des disquettes protégées, peuvent ne pas être compatibles avec cet utilitaire.

NumPad est disponible sur le 3615 ComRev, sur le serveur BBS Ramses au (1) 60.03.70.15 ou auprès de Bab Micro Center, 7 rue de Coursic, 64100 Bayonne, Tel : (16) 59.59.19.37.

VOUS EN SAVEZ PLUS QUE NOUS ?

Malgré la foule de contacts que nous entretenons dans le monde de l'Amiga, certaines informations peuvent nous échapper. Vous avez réalisé un logiciel ? Vous distribuez des produits encore inconnus ? Vous avez des news "brûlantes" ? Passez-nous donc un petit coup de fil, ou envoyez-nous un fax !

ECHANGE A500 CONTRE CDTV

Jusqu'au 31 décembre 1992, Commodore reprend votre ancien Amiga 500 ou 500+ 1 500 F pour l'achat d'un Amiga CDTV. Ceci porte le prix de cette machine à 4 900 F TTC.
Le CDTV est désormais vendu avec un clavier, un lecteur de disquette et une souris... bref, l'équivalent d'un Amiga 500 mais avec la technologie CD en plus.

VROOM AU SALON DE L'AUTO

Entre ordinateurs de bord et la simulation informatique, la micro-informatique ludique avait aussi sa place au Salon de l'Automobile en octobre dernier. Ainsi les fanatiques de sensations fortes ont pu essayer sur le stand de la Cofica (société spécialisée dans le financement automobile), Vroom sur Amiga, la simulation automobile de Lankhor !

RANGEMENT POUR DISQUETTES

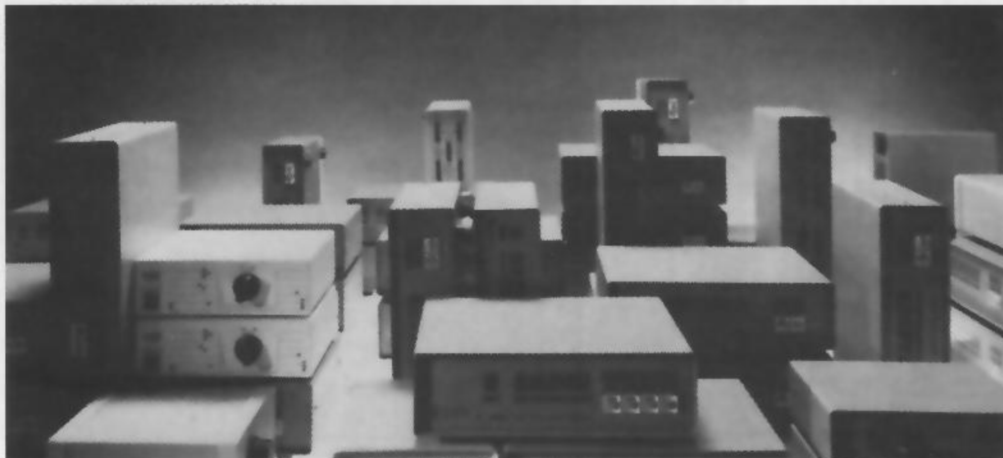
Les disquettes au format 3"1/2 sont diffusées à des centaines de millions d'exemplaires. Dans la mesure où la capacité des disques durs n'est pas illimitée, elles demeurent le support le plus adéquat pour conserver les informations dont on n'a pas besoin régulièrement.
Pourtant, la disquette 3"1/2 présente un inconvénient majeur : à l'inverse des livres, sa tranche est trop mince pour recevoir des indications et sa forme est donc inappropriée au rangement et au classement. Combien de fois avez vous cherché désespérément où se trouvait une disquette renfermant des informations vitales (la comptabilité de juillet 1989, le dossier du client Alfred, le texte improvisé il y a plusieurs mois et sur lequel on désespère de pouvoir mettre la main) ?
Si l'on ajoute à cela qu'une disquette mal rangée est une disquette en danger, il est aisé de percevoir l'étendue du problème. Idéalement, les disquettes devraient pouvoir être rangées à plat... la société G.2R propose donc le ClassDisk, une feuille intercalaire en PVC au format A4 et susceptible d'être insérée dans un classeur standard. Cette feuille peut accueillir six disquettes. Leur insertion se fait simplement en les poussant dans leur logement. L'extraction nécessite de soulever délicatement la disquette par son bord inférieur et de la faire coulisser. Désormais plusieurs centaines de disquettes peuvent être logées dans un seul classeur. Le ClassDisk est également disponible au format Filofax pour une ou deux disquettes.
Prix pour 10 ClassDisk A4 (60 disquettes) : 120 F TTC.
Prix pour 100 ClassDisk A4 (600 disquettes) : 1 000 F TTC.
Lot 1 classeur et 5 ClassDisk A4 (30 disquettes) : 100 F TTC.
Gestion Recherche Réalisation, BP 6248, 75818 Paris Cedex 17.

STAGE PAO ET PREAO

Les Films du Genièvre organisent du 23 au 27 novembre, près de Cahors, un stage dédié à la PAO et à la PréPAO. Ce stage offre une passerelle entre la communication écrite des entreprises et le multimédia :
- exercices de mise en page, typographie, mise en écran, graphismes ;
- étude des systèmes de PREAO, bornes, journaux cycliques, canaux TV infographiques...
L'enseignement est dispensé sur Amiga (Scala, ProCalc, DSS...) et Macintosh (X-Press, Word, Illustrator...) équipés de leurs périphériques d'impression, de transfert et de diffusion audio et vidéo.
Renseignements : les Films du Genièvre, Belcastel, 46200 Souillac, Tel : (16) 65.37.00.71.

COMMUTATEURS

Si on utilise son Amiga avec plusieurs imprimantes, ou si on utilise pour plusieurs postes de travail une ou plusieurs imprimantes, le branchement et le débranchement incessant n'est pas une méthode acceptable. Un commutateur d'imprimante est nécessaire. Mais tout ce que l'on peut faire avec ce genre de "switches" est moins connu : grâce aux commutateurs d'interfaces automatiques, des systèmes différents (Amiga, IBM, Mac...) peuvent échanger des informations entre eux. Comme certains commutateurs ont des interfaces aussi bien série que parallèle, ils changent des données séries en données parallèles et inversement en modifiant, au besoin, la vitesse de transmission et le protocole.
L'entreprise Lindy propose une gamme de commutateurs particulièrement étendue : du simple commutateur parallèle au commutateur avec 24 ports et une mémoire RAM de 4 Mo. La famille, qui compte 45 appareils comprend également des commutateurs clavier/moniteur avec lesquels on peut utiliser un ordinateur depuis deux postes de travail différents. Un livret de 20 pages détaillant la gamme Lindy est offert aux lecteurs d'Amiga Revue sur demande.
Lindy France SA, BP 62, 67450 Mundolsheim, Tel : 88.20.04.66.



STAGES ASCII

Ascii Informatique organise une série de stages dans tous les domaines d'application de l'Amiga : initiation système Amiga, approfondissement système Amiga, 2D sur Deluxe Paint, animation sur Deluxe Paint, composition musicale, échantillonnage de sons, gestion Midi, programmation en C (3 niveaux), programmation en Pascal (3 niveaux), programmation en Basic GFA (3 niveaux). Les sessions sont de 2 fois 2 heures pour les matières classiques et 2 fois 3 heures pour les cours de programmation.
Ces cours s'adressent au grand public, enfants et adultes. Ils sont modulés suivant des niveaux variés, d'une utilisation personnelle à une pratique professionnelle. De nombreuses sessions permettent de les intégrer facilement à votre emploi du temps.
Renseignements :
Ascii Informatique, 10 rue Lépante, 06000 Nice, Tel : 93.13.08.66.



TRANSPARENTS COULEURS

Les utilisateurs des imprimantes matricielles Citizen (modèles Swift 9, Swift 9X, ProDot 9, ProDot 9X, Swift 24 E, Swift 24 X, Swift 200 et Swift 240C) pourront maintenant directement imprimer des transparents en couleurs.
Citizen Europe commercialise au prix public conseillé de 245 F HT (pour 50 exemplaires) des transparents spécialement conçus pour ces imprimantes matricielles.
Pour tout renseignement sur les revendeurs : 3616 code OMNI ou au 40.05.28.00.

3615 COMREV

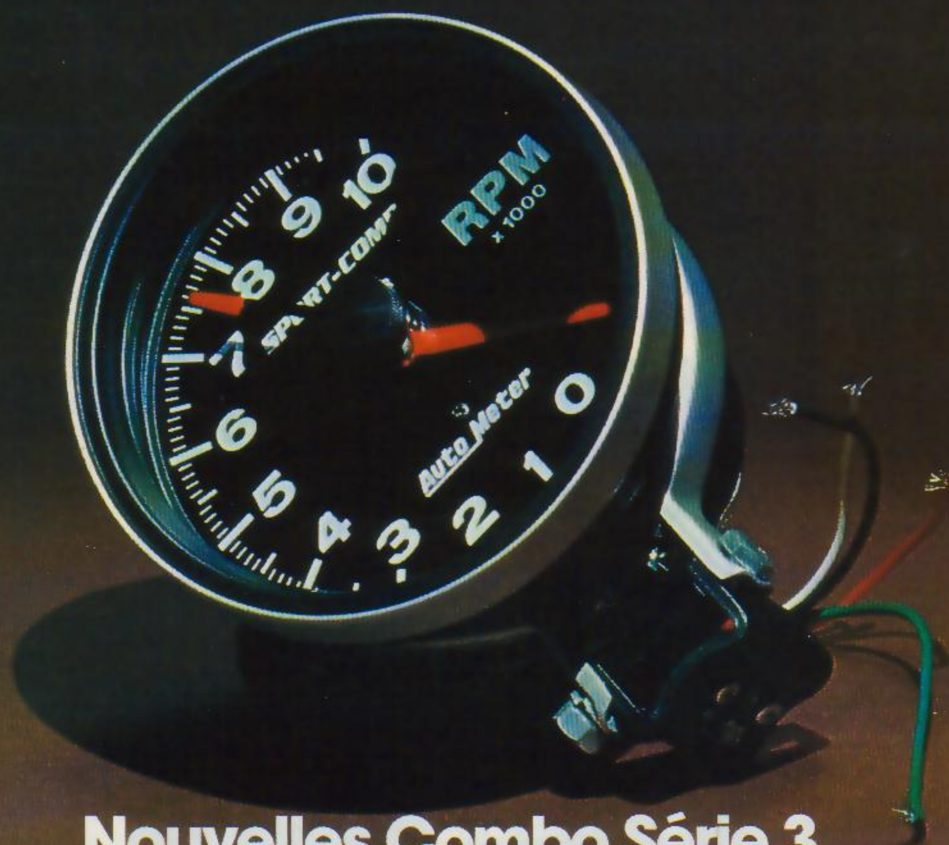
AVIS AUX PROFESSIONNELS

Importateurs, fabricants, intervenants du marché Amiga : le Guide l'Environnement Amiga 93 entre dans sa phase de fabrication ! Inutile de vous rappeler que votre concours nous est indispensable, votre intérêt commercial passe par une étroite collaboration pour que ce guide soit le plus complet et le plus précis possible.

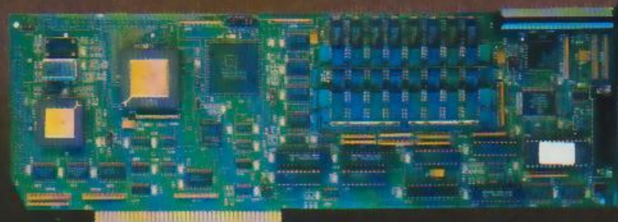
DRIVERS

Hudson Public Domain System, distributeur de Domaine Public, s'est spécialisé dans les drivers pour imprimantes. Les lecteurs d'Amiga Revue n'ont qu'à envoyer une disquette vierge en précisant le driver recherché pour le recevoir gratuitement !
En avant pour la liste des drivers disponibles : Alphacom Alphapro 101, Brother HR-15XL, Calcomp Colourmaster 2, Canon 48, Canon 48.020, Canon BJ 1080 A, Canon BJ10E, Canon BJ130, Canon BJ300, CBM MPS 1000, Citizen 124D, Citizen 12D+, Citizen MSP-15E, Citizen Swift 24, Citizen Swift 24 C, Citizen Swift 9, Citizen Swift 9 C, Citizen Swift 9/9XC, Citoh 8510 A Prowriter, Diablo 630, Diablo Advantage D25, Diablo C-150, Epson JX80, Epson LQ 800, Epson MK2, Epson Plus, HP Deskjet, HP Deskjet 500.1, HP Deskjet 500.2, HP Deskjet 500C.1, HP Deskjet 500C.2, HP Inkjet, HP Laserjet, HP Paintjet, HP Paintjet MK2, IBMEM 4201 Pro Printer, IBEM 4202 Pro Printer XL, IBM Colourjet, Imagewriter 2, Mannesmann Tally MT 420D, NEC 24 Plus, NEC 8025A, Nec Pinwriter, OKI 24 Plus, OKI 39X Plus, Okidata 293 I, Okidata 92, Okidata M192, Panasonic KX-P10XX, Panasonic Plus, Prodot 24, Prodot 24C, Prodot 9/9X, Seikosha SL92AI, Smith Corona D300, Star 9 Plus, Star LC 10 mono, Star LC 10 Colour, Toshiba P351 C, Toshiba P351SX, Xerox 4020.
Hudson Public Domain, PO BOx 25 Wigan Lancs WN2 3WW, UK.

INUTILE D'APPRENDRE A PILOTER AUX INSTRUMENTS.



Nouvelles Combo Série 3.



Depuis plus de trois ans, GVP fabrique les cartes 68030 pour Amiga 2000 les plus performantes du marché. Mais, en trois ans, les performances du 68030 n'ont pas beaucoup évolué. Ce qui a évolué, c'est tout ce que GVP met autour du 68030 pour vous en faire profiter au maximum.

Aujourd'hui, GVP présente ses nouvelles Combo série 3 et tout devient encore plus simple. Plus simples à installer, à configurer, à étendre, elles sont aussi encore plus simples à vivre. Par exemple, la nouvelle Combo 325 série 3 vous apporte bien plus que les performances de son 68EC030 cadencé à 25 Mhz; elle permet d'étendre la RAM de votre Amiga à 17 Mo et de connecter directement jusqu'à 7 périphériques SCSI sur son contrôleur ultra rapide.

Comme les Combo 340 et 350 série 3, elle dispose d'une procédure d'installation en français ainsi que d'une garantie CIS de 2 ans.

Et, vu les prix des nouvelles Combo série 3, même votre décision devient facile à prendre. Renseignez vous auprès de votre revendeur.

GVP

Modèle présenté COMBO 350 série 3 équipé de 16 Mo de RAM 32 bits
Photos et caractéristiques non contractuelles.
GVP est une marque déposée de Great Valley Products Inc. Combo est une marque déposée de CIS.



Distribution exclusive pour la France :
CIS
14, Avenue HERTZ
EUROPARC
33600 PESSAC
Tel : 56 363 441
Fax : 56 362 846



pour la Suisse :
MICROTRON
Postfach 69 Bahnhofstr. 2
CH-2542 PIETERLEN
Tel : 032 872429

Photo Point De Mir



COURSE POURSUITE A SAN JOSE

Drôle d'affaire que ce fait divers ayant impliqué l'un des nababs de la micro-informatique américaine, Charles Geschke, président d'Adobe. Il y a quelques semaines, celui-ci se faisait enlever au volant de sa voiture par deux hommes. La famille, aussitôt alertée, décida d'en avertir le FBI qui prit l'affaire en main : la rançon de 650 000 dollars (environ 4 millions de francs) fut donc livrée avec un mouchard émetteur caché dans la doublure du sac pour localiser les ravisseurs. Le stratagème échoua puisque le bandit au rendez-vous transféra immédiatement l'argent dans un nouveau sac. Une filature discrète n'étant plus possible, le FBI s'engagea donc dans une course poursuite dans les rues de San Jose digne de Canonball. Le ravisseur rattrapé et livré aux muscles du FBI, donna toutes les informations nécessaires à la localisation du deuxième larron et de sa victime.

C'est juste à temps que le FBI fit irruption dans le repère des ravisseurs : le gardien, alerté par le temps trop long que mettait son compère s'apprêtait à liquider son prisonnier et à prendre la fuite.

Le Wall Street Journal rapporte que les premiers mots de Geschke lorsqu'un agent du FBI le libéra de ses chaînes tout en déclinant son identité fut : "je ne vous crois pas, montrez-moi votre carte" !

SALON BUREAU 92 DE BRUXELLES

Ce salon de la bureautique professionnelle se plaçait dans un contexte de récession du secteur informatique. En effet, quelques jours avant l'inauguration, IBM Belgique annonçait son projet de se séparer de 1 400 de ses employés, lançant ainsi un fameux pavé dans la mare. Il convenait de voir comment le public et les professionnels allaient réagir à cette ambiance morose.

Au regard des autres années, c'est la disparition des petits exposants qui frappe. Certes il n'y avait pas que des stands de maisons mères, mais les indépendants présents émanaient de grosses sociétés.

A côté d'IBM, Apple et Philips, Atari brillait par son absence : pas un seul à l'horizon, ni un PC, ni un ST. Mais après tout, vend-t-on encore des Atari en Belgique?

Le stand de chez Commodore Belgique était divisé en plusieurs unités.

La première section qui avait surtout les faveurs des jeunes se composait d'une borne interactive CDTV et d'une borne jeu (Amiga 600) gravitant autour du point d'accueil. Ensuite, une série de compatibles dont des 486 flambants neufs s'exhibaient aux yeux d'un public attentif, démontrant à qui ne le savait pas encore les possibilités de Commodore en la matière.



L'expo Bureau 92



Le stand Commodore



L'Amiga 4000

Du côté de l'Amiga, le 600 que tout le monde aime ou déteste (selon les avis) se décline enfin dans une configuration conforme aux espérances : une extension d'1 Mo de mémoire graphique A601 et un CD-ROM A670 (enfin là et ça marche !).

Mais surtout, nouveauté intéressante, le 600 peut désormais s'ouvrir sur le monde des compatibles grâce à la toute nouvelle carte A6386. En fait, il s'agit d'un vrai SX386 accompagné de son coprocesseur mathématique SX387, le tout cadencé à 25 Mhz et avec 1 Mo de mémoire standard, extensible à 8 Mo (utilisables par l'Amiga). Un driver Windows spécifique est également fourni, pour supporter les écrans 640x400. Emulation EMS assurée.

Le 2000 n'était pas là, ce qui semble accréditer les thèses de son abandon au profit d'un 2200... A noter pour les nostalgiques qu'un 500+ traînait encore à côté des 600 et des 3000.

Ce stand aux couleurs officielles de Commodore, bleu, rouge, blanc cachait une dernière partie : l'Amiga 4000. Même si vous connaissez déjà cette machine grâce à votre magazine préféré, c'est lors de ce salon qu'a été présenté pour la première fois le nouveau bijou de Commodore au grand public européen. L'Amiga était bien présent à Bureau92 !

Luc Cariat

A530 TURBO

Sensations garanties.

Animé par un processeur 68EC030 cadencé à 40 Mhz, L'A530 Turbo développe une puissance supérieure à celle d'un 3000 et procure des accélérations pouvant atteindre 25 fois la vitesse d'un 500 d'origine.





En option, il peut être assisté d'un co-processeur arithmétique 68882. Pour transformer cette puissance brute en performances réelles, l'A530 utilise de 1 à 8 Mo de mémoire 32 bits en accès rapide et un contrôleur SCSI D.M.A.

Sous son carénage profilé, l'A530 est équipé en usine d'un disque 3.5" Taille Basse dernière génération en 52, 120 ou 240 Mo, reconaissable à son carter en alliage d'aluminium. Le contrôleur GVP, désormais compatible SCSI 2, vous offre la possibilité de piloter jusqu'à 6 unités externes.

Un MINIslot® permet de lui adjoindre des cartes spécialisées comme la GVP AT500 : un émulateur PC/AT 286 à 16 Mhz .

L'A530 Turbo est aussi disponible en version "Turbo Kit" pour tous les possesseurs de disques durs GVP HD 500 qui veulent goûter aux joies des animations fluides, des chargements express, du multitâche en cascade et des calculs atomisés. Contactez CIS ou votre revendeur pour les modalités.



Les produits GVP sont distribués en France par
CIS
EUROPARC
14, Avenue HERTZ
33600 PESSAC
Tel : 56 363 441
Fax : 56 362 846



DU NOUVEAU CHEZ BLUE RIBBON

La version 1.1 de Superjam! est annoncée par Blue Ribbon Soundworks. Les nouvelles fonctionnalités sont les suivantes : Turbo-sounds en stéréo, accords sur deux octaves, représentation séparée des accords avec basse et autres instruments, possibilité de choisir différents "grooves" pour chacune des parties, réglage visuel du volume et des mixages, nouveaux styles, nouvelle interface... Superjam! sera disponible aux USA début décembre.

De même, la nouvelle version de Bars&Pipes Pro devrait arriver pour Noël. Les améliorations concernent la notation (meilleure notation, édition de la tablature guitare, sauvegarde des portées en image IFF), l'édition (exemples de sections rythmiques, affichage SMPTE, affichage des événements musicaux avec filtre, facilité de construction des séquences), et l'enregistrement (quantification "groove", fonctions avancées de contrôle des séquences, enregistrement/fusion de séquences d'après les événements MIDI, tempo strict ou "Rubato").

Pour tout renseignement : Storm, 83, rue du Chemin vert, 75011 Paris, Tel : (1) 43.547.46.57.

ALTOR

"Trois années se sont écoulées depuis que Nouvelle Terre a fait son entrée remarquée dans la Confédération. Bénéficiant des échanges interplanétaires offerts aux mondes nouvellement intégrés, Altor a quitté sa forêt elfique pour suivre un cycle d'études sur Abalonia, afin de se mettre au service de la Confédération." Voilà les premiers mots de l'album de bande dessinée "Altor" (Dargaud) réalisé par Bati et Moebius.



Les Amigaphiles apprécieront, outre le scénario délicieusement futuriste, de superbes paysages réalisés sur Amiga avec Vista Pro !

VITEPRO EST BIEN LA

Nos plus plates excuses à la société VitePro, dont le descriptif de la gamme a malencontreusement disparu du reportage sur le Forum Atacom du mois dernier. VitePro était pourtant bien présent avec le logiciel Presentation Master (voir le test en page 84) ainsi que la carte graphique Resolver de Digital Micronics.

Cette carte graphique est disponible au prix de 10 350 F TTC (version 010A), 13 150 F TTC (version 010B et Unix), 18 150 F TTC (version 010C). Toujours de Digital Micronics, VitePro distribue le Floptical en version interne (3 400 F TTC) et externe (4 500 F TTC).

Deux nouveaux produits devraient enfin arriver sur les étals de cette dynamique société. Le Disk Drive DMI 128 est un lecteur optique à lecture/écriture sur disquettes amovibles au format 3"1/2. La vitesse de transfert est de 4 Mo par seconde pour une capacité totale de 128 Mo.

Le Digital EditMaster est un système de montage vidéo non linéaire. Il fait appel aux techniques de compression JPEG et capture en temps réel les séquences vidéo de 25/30 images par seconde en NTSC, Pal ou S-VHS.

Le système restitue ensuite pour affichage ou enregistrement la séquence en temps réel au standard broadcast.

Un bus 32-bits permet une connection directe avec la carte Vivid 24.

VitePro, 42 Raymond Marcheron, 92170 Vanves,
Tel : 45.25.71.78.

ATACOM, LA SUITE (2)

Dans notre reportage sur le salon Atacom, nous avons omis de mentionner la présence de la société ID-ASH-COM qui exposait les produits de la gamme Amiga. Parmi ceux-ci se trouvaient : un sampler stéréo, le Beeline est un sampler de haute qualité pour Amiga ; l'ADD501, qui ajoute 512 Ko de mémoire à votre Amiga 500 (un switch permettant de désactiver la mémoire) ; l'AX501 Plus monte votre A500+ à 2 Mo de chip ram ; un switcher joystick/souris ; Addax, la dernière extension mémoire pour Amiga 500, de 2 Mo à 8 Mo, un switcher 1.3/2.04 ; Addhard, un système de disque dur complet pour l'A500 et l'A500 + ; MacII + Utils, le copieur le plus puissant jamais produit pour l'Amiga.

SICOB M'ETAIT CONTE

A noter en effet la présence sur le SICOB de la société HAMA, connue pour ses sacoches de rangement d'appareils vidéo et photo, qui propose dans son somptueux catalogue et sur son stand, en plus de câbles, disquettes et accessoires informatiques complets, deux adaptateurs genlock : le S590 et le S290. Cette société est également à la recherche de commerciaux et de revendeurs pour ses produits.

HAMA, Allée du Clos des Charmes, BP 508, ZAC Les Portes de la Forêt, 77090 Collégien.
Tel : (1) 60.06.52.34.

AVIS AUX LECTEURS

Bonne nouvelle : le Guide de l'Environnement Amiga va voir le jour le premier trimestre 93. Vous retrouverez toutes les informations concernant les produits dont votre Amiga aime s'entourer. Il vous sera présenté en accompagnement d'un numéro d'Amiga Revue. Ça va être dur de patienter, mais en attendant ne manquez pas notre prochain numéro de décembre qui vous donnera toutes les idées de cadeaux Amiga à moins de 500 F.

L'AMIGA, TOUT L'AMIGA, RIEN QUE L'AMIGA.

MAD 42, rue Lamartine. 75009 PARIS. Tél.: 48 78 11 65 M° :NOTRE DAME DE LORETTE - CADET

SAV SUR PLACE 7 JOURS MAXI

INFOGRAPHIE



SCANER ES300C	NC	DPAINT IV	890
MEDIA STATION	1690	DIGI-PAINT 3 Fr	895
PAINTJET COULEUR	9590	PRO DRAW 2.0	1290
DG 40	1620	3D TOOLS	690
F. FIXER + Multisync	5990	3 D PROFESSIONAL 2.0	3900
MONITEUR A 1084S	2500	VISTA PRO 2	950
GVP COMBO 340 4Mo RAM	7990	ART DEPART PRO 2	1690
GVP COMBO 350 4 Mo RAM	12990	INTERCHANGE	420
ZEUSS 33 Mhz 4Mo SCSI	18700	CGFONTS	1390
MERCURY 040-3000	14500	KARAFONTS	590
GVP F40	13990	MASTERPIECE FONTS	1790

P.A.O.

EXCELLENCE Fr 3.0	1290	CLIP ARTS	595
PPAGE 3.0 us	2490	PAGE SETTER II	690
GOLDDiskTYPE	590	VIDEO FONTS	690

A600 -20 unité centrale et disque dur 20 Mo	**4790F**
A600 -20 + écran couleur	**6790F**
CDTV avec télécommande, clavier, lecteur 3"1/2 2 titres CDTV et starter kit	**6990F**

OPERATION REPRISE A500 OU A500 PLUS POUR TOUT ACHAT D'UN CDTV (Conditions Constructeur)

VIDEO



MSP3400	23630	PRO TITLER	990
GST GOLD SPF (Y-C)	5680	WIPE MASTER	790
GST GOLD AS ecamF	4590	BROADCAST TITLER 2 Fr	1990
GST GOLD PRO (Y-C)	7600	IMAGE MASTER	1800
GST 40	2340	VIDEO DIRECTOR	1490
DIGIGOLD PRO	3030	VIDEO BLENDER PPS	13000
VIDEO PILOT V 330	9950	SCALA Vidéo Titler	690
CP 10 RVB / PAL	1530	SCALA Vidéo Studio	2360
MT PRO	4480	DPAINT IV	890
OPAL VISION	7890	MEDIA STATION	1690
DCTV	3990	REAL 3 D TURBO	4400
DCTV RVB	5690	CALLIGARI 2	2990
RAMBRANDT 24BITS	NC	IMAGINE 2	2790
GVP VISION 24	19000	SUMMAGRAPHICS TABLETTE	5680

AMIGA 4000 / 25 Mhz / 50 Mo
22500 F TTC
AMIGA 3000 TOWER / 25 Mhz / 100
30500 F TTC
AMIGA2000 /KICKSTART2.04
5790 F TTC
CARTE 68040 POUR A2000
+ Image Master
19500 F TTC
GOLDEN GATE VORTEX 386 SX25
4490 F

PROMOTION
A3000/25 50Mo
15 400 F



MUSIQUE

Tous les jours de 9 h 30 à 19 h 00
Portes ouvertes à la musique-midi, démo non-stop

MIDI GOLD INSIDER	990	SOUND MASTER	1790
MIDI CONNECTOR	525	X-OR (Editeur Synthés)	2650
BARS&PIPES Français	1850	MIDI/SMPTE PHANTOM	2700
BARS&PIPES Pro	3200	DSS GVP	890
Modules BARS&PIPES	435	SUPER JAM	1210
Deluxe Music Cons. Set	1090	*CARTES DE DIGITALISATION :*	
EXPANDER SAM XR	2190	SUNRIZE AD/10-12 Bits	5580
MUSIC X	1290	XANADU ADC 16 Bits	NC

Et toujours...

Extension 1 Mo Chip pour A600	790
HCD + GVP QUANTUM LP52S	3290
DKB 2632-EXTENSION A2630	4100
Static Column Ram 4 Mo / A3000	2890
MEGACHIP AVEC AGNUS	2490
MULTISTART	550

Pour tout achat d'Ordinateur + 1 MAXIPLAN PLUS 2 OFFERT + 10 JEUX (Power Hits)

ProBoard + ProNet 8180 F

SYQUEST 88 Mo 5690 F

GVP A530 TURBO 5990 F

DEVELOPPEMENT

SAS/LATTICE 6.	2990	AMOS 3D	375
LATTICE C++	2790	AMOS (Fr)	525
DEVPAC 3	790	DOS - 2 - DOS	390
AREXX	379	ROM DEVICES 2.0	450
QUARTERBACK + TOOLS	790	LIBRARIES MANUAL	490
KIT 2.0	750	AUTODOCS 2.0	490
AZTEC C	2430	HARDWARE MANUAL 2.0	390
AMOS COMPILER	325	DISKMASTER 2	420

BON DE COMMANDE

à retourner à MAD, 42 rue Lamartine 75009 PARIS

NOM : ....

ADRESSE : ....

....

....

Je désire commander l'un des produits suivants :

..............................au prix de :................ F

..............................au prix de :................ F

Pour un total de .... F

que je règle par

❑ chèque ci-joint

❑ carte bleue N° | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration

Signature :

Envoi express sous 48 heures pour tout produit en stock

CR1192

Page réalisée sur Amiga 3000 (COMMODORE) avec PPAGE 3.0, PDRAW et le scanner SHARP JX 100. Illustrations non contractuelles.



LA GUERRE DES SALONS AMIGA

Premier round : AmiExpo de Cologne. Au fil des ans, Cologne est devenu le rendez-vous de tous ceux à qui l'Amiga donne des fourmis dans les synapses. Bien que le cru 92 ne soit pas exceptionnel, ils y trouvent ce qu'ils recherchent : presque tout ce qui se fait sur Amiga rassemblé en un seul endroit.

Et la foule est là, imposante comme d'habitude, au moins le samedi et le dimanche. Les revendeurs font des soldes tonitruantes, attirant des grappes de clients ravis. Les bars débitent de la bière au mètre et de la saucisse au kilomètre. Bref, toute l'apparence du succès. Et pourtant...

Et pourtant, il semble bien que personne ne soit réellement content. Une morosité explicable de diverses manières. D'abord, Commodore, pour la première fois depuis les débuts du salon de Cologne, ne s'est pas dérangé. Même pas un petit stand, même pas un bureau d'information, rien. C'est qu'il y a de l'eau dans le gaz entre les organisateurs du salon et Commodore. Il existe deux groupes d'organisateurs de salons Amiga dans le monde : AmiExpo (à l'origine du salon de Cologne) et World of Commodore (qui ne travaille qu'aux USA). Le premier groupe a longtemps été soutenu par Commodore. L'an dernier, Commodore a décidé de le laisser tomber pour se rapprocher du second groupe. On ne connaît pas les raisons exactes de ce revirement de Commodore. Quoiqu'il en soit, World of Commodore va débarquer à Francfort en novembre 92, avec le support officiel de Commodore.

Ces petites histoires ne font pas du tout l'affaire des exposants, qui se sentent comme abandonnés. Ils sont bien tous là à Cologne, mais iront-ils à Francfort ? Le doute est là, renforcé par ce qu'on entend dans les arrières-stands. D'abord, il faudrait payer deux stands à deux mois d'intervalles, et les marges ne sont plus ce qu'elles étaient. Et les clients, eux non plus, ne sont plus ce qu'ils étaient ! Ils repartent avec des petites bricoles, mais ils hésitent à effectuer de gros achats. Peut-être est-ce la vraie raison de la morosité : la crise économique n'épargne pas l'Allemagne, ce sont les Allemands qui épargnent.

Il faut ajouter qu'AmiExpo a bien changé : le salon de Cologne, jadis réservé aux seuls aficionados de l'Amiga, n'est plus que l'une des cinq expositions regroupées sous le nom de CSS (Computer Shopper Show). Vous imaginez un peu les Amiga mélangés aux ST, aux PC et aux consoles ! C'est pourtant ce que recherchaient les organisateurs : équilibrer les différents standards de la micro de loisirs. Ils avaient même inclu le Macintosh dans leurs annonces. Du Mac dans un salon de loisirs en Allemagne, c'est vraiment de l'optimisme. Le seul Mac présent est un distributeur de produits Amiga qui porte ce nom. Le moins qu'on puisse dire est que l'opération n'a pas eu le succès espéré. Les Amiga tiennent largement le haut du pavé, les stands qui leur sont dédiés écrasent de leur nombre le stand Atari, autour duquel se regroupent quelques rares et courageux exposants.

C'est d'ailleurs chez Atari qu'on trouve le plus de PC. Des piles de cartons à vendre. Manifestement, Atari liquide ses stocks pour pas cher : des 80286 (sans moniteur et sans disque dur) pour 250 DM, soit environ 850 F ! C'est malgré tout le Falcon qui tient la vedette avec un bonimenteur commentant un slide-show sur grand écran. L'assistance est cependant clairsemée, tout le monde est du côté Commodore. Si jamais la rumeur d'un Amiga concurrent à base de 68020 se concrétise, le Falcon, qui a déjà du mal à prendre, n'aura plus qu'à utiliser ses indéniables qualités sonores pour sonner le glas d'Atari.

Même du côté des jeux, regroupés dans des halls éloignés, la prééminence de l'Amiga se fait sentir. Moins hégémonique que pour les machines et leurs accessoires, l'Amiga est quand même le support le plus fréquent, au moins pour les jeux sur micro. Il y a les consoles, bien sûr. Comment pourraient-elles être absentes ? Et l'animation est plutôt bruyante. Et difficile d'obtenir des informations auprès des éditeurs. Leurs stands sont littéralement assiégés par des meutes de jeunes fans - parfois très jeunes - désireux de profiter des prix promotionnels (Sonderpreis, pour les germanophones) offerts pendant la durée du salon. Il faut bien rentabiliser le prix d'entrée.

Pour se reposer de la pagaille, on peut tenter d'assister à l'un des séminaires censés ajouter un peu de sauce intellectuelle à la manifestation. Mais les thèmes sont légèrement fumeux, du genre "L'Amiga 600 : Top ou Flop ?" ou "Ordinateurs et Ethique : les ordinateurs rendent-ils amoral ?" Ouais, bon, même quand on comprend l'allemand... Retournons faire un tour du côté des Amiga.

A propos de prix promotionnels, il y a vraiment des affaires intéressantes. Figurez-vous qu'un Amiga 2000 se vend à AmiExpo pour 1 000 DM, c'est-à-dire moins de 3 500 F. Et tout à l'avenant : du disque dur au moindre petit câble,

suite p. 16

tout est à vendre avec des remises remarquables, à la mode anglaise. En fait, les seuls qui fassent réellement des affaires sont ceux qui vendent des produits bon marché.

Cologne terminé, ce n'est que la première partie du match qui prend fin. La deuxième mi-temps aura lieu dans un mois à Francfort. Nul ne peut prévoir ce qui va s'y passer, mais Commodore ferait bien de mettre le paquet pour assurer la victoire. Conseil d'ami.

DU NOUVEAU CHEZ KCS

KCS POWER PC BOARD POUR A600

L'Amiga 600 était le seul de la famille Amiga à ne pas profiter de l'émulation PC offerte par la KCS Power PC Board. C'est fini, il n'est plus orphelin. Retrouvant le bercail, il peut enfin se transformer lui aussi en PC-XT à environ 11 Mhz, une vitesse supérieure à celle d'un XT normal.

Comme sur l'A500 et l'A500+, l'émulateur se présente sous la forme d'une carte qui se connecte au port d'extension situé sous l'ordinateur. La dimension de la carte était supérieure au logement prévu par Commodore. Qu'à cela ne tienne ! KCS a trouvé un moyen élégant de résoudre le problème. Le Power PC Board, relié par un câble au port d'extension, est niché dans un boîtier plat en plastique de faible épaisseur. Ce boîtier vient se fixer sous l'Amiga 600, le rehaussant très légèrement. Pour l'équilibre de l'ensemble, un second boîtier est accolé au premier, de façon à couvrir toute la surface inférieure de l'Amiga. Discret et efficace !

Le fonctionnement du nouvel appareil bi-standard ainsi créé ressemble comme un frère à ce qui se passe avec les A500 et A500+. Les extensions, les périphériques, la mémoire se gèrent de la même manière. Il émule les doigts dans le nez la presque totalité des modes graphiques du PC : CGA, Hercules, MDA, CGA, Tandy, EGA, VGA, MCGA... La liste n'est pas limitative. Mais ce n'est pas tout, il y a du neuf (et du bon) du côté du son.

Connaissant les capacités sonores de l'Amiga, on s'est dit chez KCS qu'il était un peu ridicule de s'en tenir aux bip-bip primitifs du PC que la KCS Power PC Board n'avait aucun mal à émuler. Aussitôt dit, aussitôt fait. Désormais, elle émule aussi les cartes SoundBlaster et Adlib, qui sont les cartes sonores les plus répandues dans la galaxie PC. Les jeux pour PC, qui exploitent communément ces modes sonores, vont maintenant prendre plus de volume (sonore). Il devient même possible de récupérer des fichiers de musique provenant de programmes Amiga (Med ou Protracker) afin de les utiliser en mode PC. Pour ne rien gâcher, ces nouvelles aptitudes sonores seront bientôt appliquées aux KCS Power PC Board destinées aux autres Amiga.

PS : un petit truc qui n'a l'air de rien en plus : le logiciel d'accompagnement restitue à l'A600 le pavé numérique que Commodore lui a confisqué. Un simple appel par les touches [Amiga] + A vous l'affiche instantanément à l'écran. Et en plus, il sert de calculette !
Carte d'émulation, logiciel et manuel français (en cours de traduction).

LECTEUR HAUTE DENSITE

Décidément infatigable, KCS est sur le point de damer le pion à Commodore dans le domaine des lecteurs de disquettes en proposant un nouveau produit assez exceptionnel. Il s'agit d'un lecteur de disquettes haute densité à vitesse rapide. Il est, nous affirme-t-on, deux fois plus rapide que le nouveau lecteur de l'A 4000. De quoi faire rêver les gros consommateurs de données !
Montré en prototype lors du Computer Shopper Show de Cologne, la version définitive sera présentée pendant le salon World of Commodore de Francfort (fin novembre).
Capacités du lecteur :
En mode MS-DOS: 720 ko et 1,44 Mo
En mode Amiga : 880 ko et 1,76 Mo

Produits distribués en France par Bus+

Heydrink Kolsh

NOUVEAUX PRODUITS

SMARTCHART CUSTOMER V2.0

SmartChart est un programme de gestion boursière. Il permet de suivre les cours de vos actions et de tous vos investissements, de consulter les évolutions, de visualiser les pertes et les gains, de créer des signaux automatiques de vente ou d'achat en fonction d'algorithmes d'analyse financiers. Les cours peuvent être saisis manuellement ou importés (format Ascii, BTX, Videotex...).
Tous les tableaux peuvent être imprimés au format texte ou sous forme de graphiques.
Edité par GTI, Zimmersmülhenweg 73, 6370 Obeursel, Allemagne, pour moins de 400 DM.

EXPERTDRAW V1.3

La troisième version du programme de dessin vectoriel ExpertDraw est disponible. Le logiciel accepte désormais le travail sur plusieurs feuilles et dispose d'une interface imprimante améliorée (compatibilité avec les fontes Adobe type 1). Les utilisateurs de la version 1.2 devraient pourvoir obtenir gratuitement la nouvelle version.
Parallèlement, ExpertDraw sort en version "Junior", allégé de quelques options.
Edité par GoldVision, Kurfürstendamm 64-65, 1000 Berlin 15 pour 400 DM (version 1.3) et 200 DM (version Junior).

OBERON V3.0

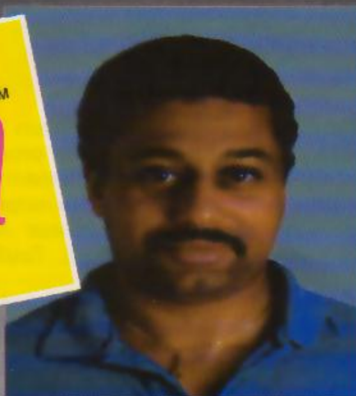
Le Professeur Niklaus Wirth, génialissime créateur du langage Oberon (disponible en Domaine Public), en présentait la dernière version. Le package s'avère être un formidable kit de développement orienté objet avec un débogueur source et un compilateur. Le compilateur fait appel à des algorithmes de compression des données plus performants de manière à réduire la taille du programme final. Le système est disponible en langue anglaise.
La version 3.0 sera envoyée automatiquement avec une documentation aux utilisateurs enregistrés du programme. Preuve de la qualité de ce kit de développement : plus d'un utilisateur sur trois est enregistré.
Edité par A+AL AG, Däderiz 61, Grenchen 2540, Suisse.

MODULA 2 V4.1

Le langage Modula 2 fait de plus en plus d'adeptes dans le monde de l'Amiga. Existant depuis 1986, ce langage a fait l'objet de multiples updates dont le plus important est sans aucun doute celui de la version 4.1. Les options du compila

suite p. 18












Adeptes des grenouilles à princesses, des monstres verts redresseurs de tords, des terminators démoniaques... Cinemorph est le logiciel qu'il vous faut pour métamorphoser à volonté tout ce qui bouge.

Un outil diabolique à la portée d'un Amiga équipé de 3 Mo de Ram pour réaliser les transformations morphologiques les plus étonnantes : effet de gravité sur les visages, écrasements façon "cartoon", métamorphose de personnages ou d'objets statiques ou animés...

A l'attention des amateurs et professionnels du trucage, Cinemorph propose une interface graphique et des algorithmes qui permettent un contrôle précis de la métamorphose en fonction des morphologies et formes des sujets. Les résultats sont sidérants !

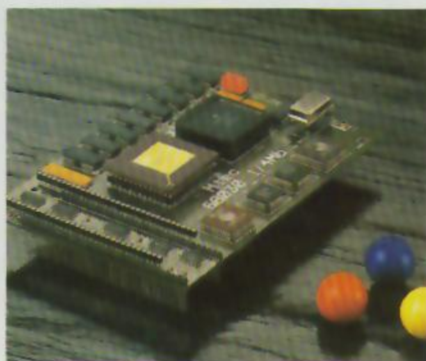
Cinemorph exerce sa magie dans tous les formats graphiques de l'Amiga, y compris en HAM et en IFF24. Et, grâce au système d'affichage DCTV® de DIGITAL CREATIONS, vos transmutations peuvent atteindre un realisme effrayant...

990 Frs



Les produits GVP sont distribués en France par
CIS
14, Avenue HERTZ
33600 PESSAC
Tel : +56 363 441
Fax : +56 362 846





La Turbosystem 68030

teur se sont étoffées et les normes mutlti-machines internationales de ce langage ont été respectées avec plus de rigueur. Des bibliothèques et des procédures écrites dans un autre langage peuvent facilement être appelées. Le logiciel reste cependant compatible avec le source généré sur les versions précédentes.
Edité par A+AL AG, Däderiz 61, Grenchen 2540, Suisse.

GAMME UNHD

La nouvelle société UNHD (Udo Neuroth Hardware Design) présentait une gamme de produits très compétitifs. La Turbosystem 68030 est une carte accélératrice pour Amiga 500, 500 Plus ou 2000 aux performances étonnantes :



AT-Bus Festplatte

Ram 32-bit de 1 Mo à 4 Mo, coprocesseur arithmétique 68882 de 40 Mhz. Le principal avantage de cette carte est sa dimension : elle peut être insérée dans un Amiga sans gêner l'installation de hardware supplémentaire.
Ce hardware peut être par exemple le mini-disque dur UNHD dédié au 500 et 500+. Ce disque interne est disponible en 40, 60 ou 80 Mo avec 2, 4, 6 ou 8 Mo de mémoire.
UNHD, Essener Strasse 4, 4250 Bottrop, Allemagne.

MAXON

Maxon fait partie des développeurs allemands très dynamiques. Ses produits sont malheureusement difficilement disponibles en France. Parmi les surprises que nous réservait cet éditeur nous avons remarqué MaxonWord, FastRay, Espo II et Astrolab.
MaxonWord est, vous l'aviez deviné, un traitement de textes à cela près qu'il intègre bon nombre de fonctions de PAO : boîtes, multicolonnage, encadrés... Ses points forts sont l'interface imprimante, la rapidité, le support Arexx et l'importation de graphiques.
Le logiciel peut travailler avec des fontes Postscipt de Type I et des fontes Compugraphic.
FastRay est un logiciel de création graphique 3D composé d'un éditeur et d'un render. Ce dernier peut travailler en 16 millions de couleurs.



Le logiciel 3D FastRay

EsperantMat II est un programme ayant peu d'intérêt pour les francophones, mais son existence mérite d'être signalée. Il s'agit d'un logiciel de traduction automatique de textes allemands (ou anglais) en Espéranto. Rappelons que l'Espéranto, né de l'esprit universaliste de Lazare Zamenhof en 1881, est la plus utilisée des langues internationales.
Enfin, Astrolab est un logiciel d'astronomie permettant d'explorer notre système



Le logiciel 3D FastRay



Le logiciel 3D FastRay

solaire : pour chacune des 4 000 planètes et étoiles référencées, une foule de renseignements sont disponibles.
Signalons enfin l'existence de Layout!, un programme d'impression, No Guru 2, un utilitaire d'analyse des erreurs du système, MSH II, un convertisseur de fichiers Amiga/Pc/Atari, HDBackup II, un utilitaire de backup de disque dur, Viruscope II, un antivirus, Chamäleon II, un émulateur Atari ST, Maxon Assembleur, Kick-Pascal et Maxxon C++, trois langages de programmation, Edward, un éditeur de textes, Sigmath, un logiciel d'analyse de statistiques, Face The Music, un tracker huit pistes, PLP, un programme de conception de circuits électroniques et enfin MaxonCad 2 qui est un logiciel de conception assistée par ordinateur.
Maxon Computer, Schwalbacher Strasse 52, 6236 Eschborn, Allemagne.

MOTION&MAGIC

Picture Of Oz propose la plus grande collection d'objets 3D en Europe : des objets technologiques (avions, voitures, armes, Camera...) aux pièces achitecturales en passant par la géographie et la biologie (visages, personnes, animaux...).
Picture Of Oz Medienproduktion, Tel : 19.49.241.151.109.

IRSEESOFT

Pelican Press et TurboPrint de IrseeSoft ont également fasciné les foules. Pelican Press est un logiciel de dessin permettant de réaliser des banderoles, des cartes de visite, des cartes de voeux ou des impressions à tous les formats possibles imaginables.
TurboPrint est un logiciel d'impression permettant d'améliorer les sorties sur 24 aiguilles en précalculant les nuances (jusqu'à 262 000).
IrseeSoft, A1M Schlachttbichel 1, 8951 Irsee, Allemagne. ■



EVS : LA PASSION DE L'AMIGA

CARTE D'IDENTITE DE LA SOCIETE

EVS : Editions du Val de Seine, le nom a été choisi par boutade lors de la création de l'entreprise.

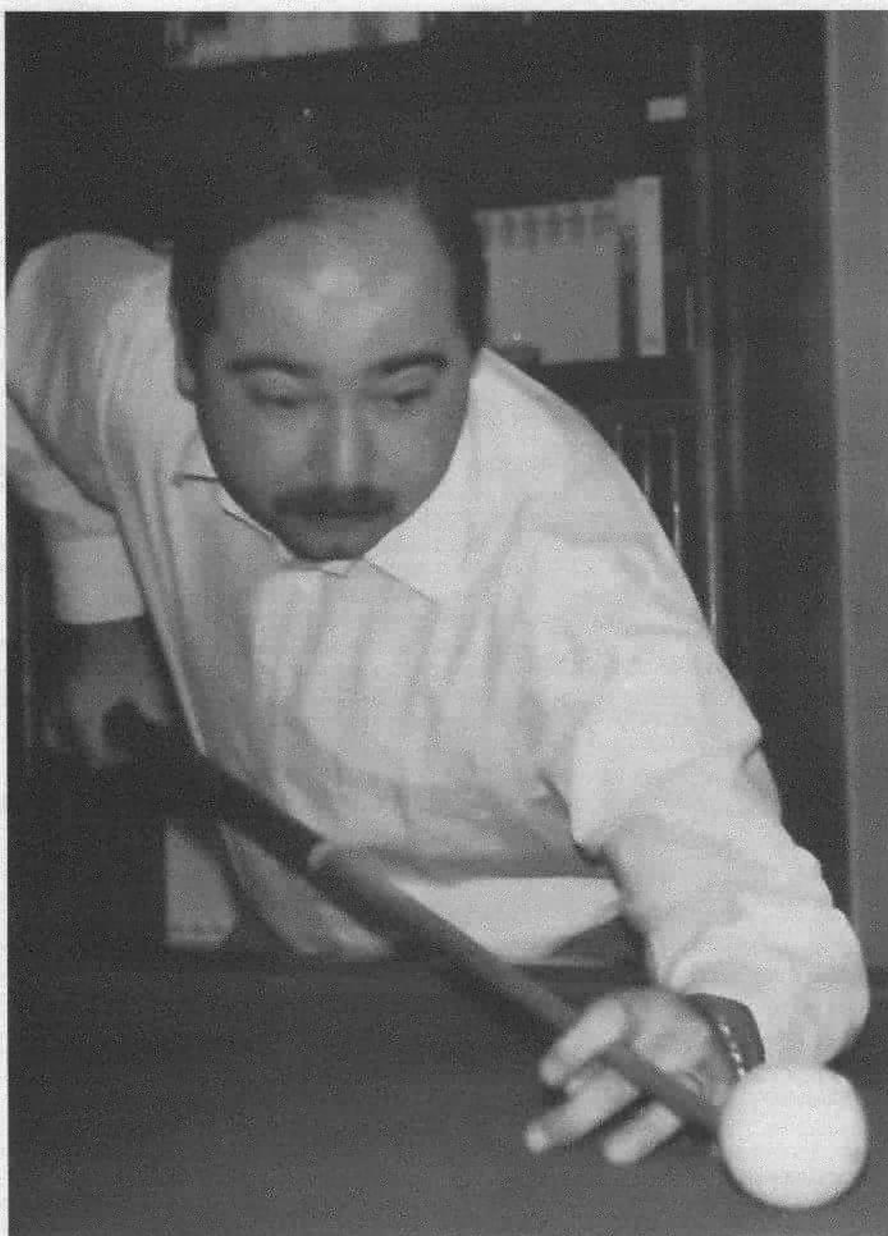
Adresse : 15, allée du Gros Chêne, 78480 Verneuil-sur-Seine.
TEL : (1) 39.71.19.41.
FAX : (1) 39.65.67.02.

S.A.R.L au capital de 200 000 F
Fondateur Michel Xavier Combe
Nombre de salariés : quatre associés dont deux impliqués dans le quotidien d'EVS et de deux financiers. Des indépendants viennent rejoindre EVS sur des projets ponctuels.

Motivation de la société : la passion.

Amiga Revue : comment êtes-vous arrivé sur le marché Amiga ?

MX Combe : de formation d'expert comptable, j'ai eu des cours d'informatique. Le professeur m'était particulièrement antipathique et m'a inculqué du coup un rejet de tout clavier informatique. Suite à une de ses réflexions désobligeantes, il m'avoua mon incompatibilité avec l'informatique. J'ai relevé le gant et développé en basic des logiciels plus performants que les siens sur mon premier ordinateur Atom d'Accord (le même que dans le film "Wargame") : 12 Ko, lecteur cassettes audio, etc. c'était en 1979. L'ordinateur Atom tombant en désuétude, en 1980 j'ai découvert le C64.
C'est la grande entrée dans le monde Commodore avec le C128, l'Amiga 1000 avec sur le côté une carte contrôleur disque dur, encore à côté une extension mémoire et toujours à côté une side card qui est une grosse boîte à biscuits qui donnait la compatibilité PC à l'Amiga 1000. En mètres linéaires mon Amiga 1000 dépassait les limites corrigées de la pièce. Je découvris ensuite l'Amiga 2000 qui paraissait bien plus compact.
Un des souvenirs les plus émouvants a été le premier article sur l'Amiga 1000 qui avait 256 Ko de mémoire. Le journaliste racontait qu'il suffisait de cliquer sur une fenêtre et qu'en plus il était multitâche. Il me semblait uniquement limité par la taille de la mémoire. Quant au 2000 il était très intéressant à différents points de vue : il permettait l'intégration d'extensions en interne et possédait un disque dur plus rassurant que


Le boss et sa seconde passion

celui de l'A1000 qui s'apparentait plus à une usine à gaz.

AR : comment expliquez-vous le succès de cette machine hybride ?

MXC : jusqu'à aujourd'hui il n'y avait que l'attrait de faire mais aussi l'attrait de voir. L'Amiga était le seul ordinateur à posséder une interface utilisateur (avec le Mac mais à un prix dissuasif), et un rendu d'images inégalé par rapport au prix. C'est pour cela que les gens se sont passionnés pour cet ordinateur, d'autant plus que l'image est une passion. Les gens ont pu créer leurs propres images : sur PC on peut créer des programmes, avec l'Amiga c'est son monde propre que l'on crée. C'est DeluxePaint qui a fait le succès de l'Amiga et pas l'inverse. Je dirais que de façon plus générale, la vie doit être passionnante donc passionnée. Le raisonnement n'existe plus, c'est la passion qui l'emporte, l'Amiga étant la machine la plus "exciting" qui soit proposée actuellement. Malgré l'évolution des autres machines comme le PC qui cherche à se mettre au niveau de l'Amiga (cf Windows, mais qui nécessite des microprocesseurs plus puissants que le 68000 de l'Amiga), c'est pour ces raisons que la motivation d'EVS est la passion pour être ainsi en osmose avec notre clientèle.

AR : justement quelle clientèle privilégiez-vous ?

MXC : EVS se veut de positionner l'Amiga comme une machine professionnelle. Pour ce faire un choix rigoureux de produits haut de gamme constitue le catalogue EVS. Le parc de machines concernées est difficile à quantifier mais compte tenu de l'évolution globale du marché, la part d'EVS en chiffre d'affaire sera multipliée par 5 sur l'exercice 93. Nous n'identifions notre cible par type d'Amiga, nous proposons en effet : des cartes 68040 pour A500, 500 Plus, A2000 et A3000 ; une carte Rambrandt 24 ou 32 bits qui s'adresse aux Amiga 2000, 3000 et le nouveau 4000. Nos clients ce sont donc les utilisateurs professionnels de l'Amiga.

AR : dans votre nomenclature des machines vous ne citez pas le 600 ?

MXC : bien évidemment compte tenu de la technologie du 600, cet Amiga ne peut pas prétendre à une utilité professionnelle. Alors que le 500+ avait cette capacité d'extension pour atteindre des performances permettant son utilisation professionnelle, par exemple un A500+ avec une 68040 à 33 Mhz, 8 Mo de mémoire connectée en réseau par double-talk.

AR : vos rapports avec Commodore ?

MXC : je n'ai pas de rapports ou contacts particuliers, je suis comme le commun des mortels à attendre la disponibilité des nouvelles machines et ainsi vérifier les promesses techniques annoncées par le constructeur : à quand le SAY (la synthèse de parole) sans accent américain promis... pour le 1000 !

AR : le fait d'être dépendant des choix stratégiques d'un constructeur ne vous pose-t-il pas de problèmes ?

MXC : si bien sûr, car l'évolution de nos produits dépendra des choix de ce constructeur, mais je suis prêt à parier qu'une carte accélératrice développée en externe à base de 68040 sera plus performante que la seule carte 68040 disponible chez Commodore c'est celle de son 4000. Jusqu'à aujourd'hui l'expérience a démontré que d'une manière générale les extensions Commodore étaient dispo-

LES CONFIGURATIONS DE TRAVAIL

Un Amiga 2000B avec 68040 à 28 Mhz, 32 Mo de mémoire, disque dur de 50 Mo, Syquest et carte flicker fixer.

Un autre Amiga 2000B avec 68040 à 33 Mhz, 64 Mo de mémoire et un disque dur de 660 Mo SCSI II.

Un Amiga 3000 avec Mercury à 35 Mhz avec 32 Mo de mémoire, Pro-Am 16 Mo (32 bits) et carte graphique Rambrandt.

Une imprimante HP DESK JET 500.

LOGITHEQUE

Excellence, Page Stream, Superbase, Home Manager, Disk Master 2.0, 3D Pro, Image Master, DPaint.

Jeux préférés : Interceptor, Tetris.

LA VOCATION D'EVS

EVS est le distributeur exclusif des produits PPS et des produits Black Belt Systems sur tous les pays francophones.
Tous les produits distribués par EVS comportent une documentation en français indispensable pour certains produits. Ces modes d'emploi sont généralement enrichis de véritables conseils d'utilisation.

LES PRODUITS PPS

Software

Disk Master : utilitaire de fichier que tout le monde connaît.
CAD : Intro CAD Plus
3D Pro : la version 2.0 est disponible actuellement.

Hardware

Frame grabber : digitaliseur en temps réel
Double Talk : réseau pour Amiga 500, 2000, 3000, 4000. Il autorise aussi la connection d'un Amiga avec un Mac sous le protocole de transfert AppleTalk.
Video Blender : permet d'intégrer des images et du son Amiga sur une sortie vidéo.
Quick Tape : streamer Amiga permettant de sauvegarder sur cartouche de 120 Mo. Compatible PC, cette cartouche au format Quick 40 peut être lue par un Streamer PC au même format.

CARTES ACCÉLÉRATRICES

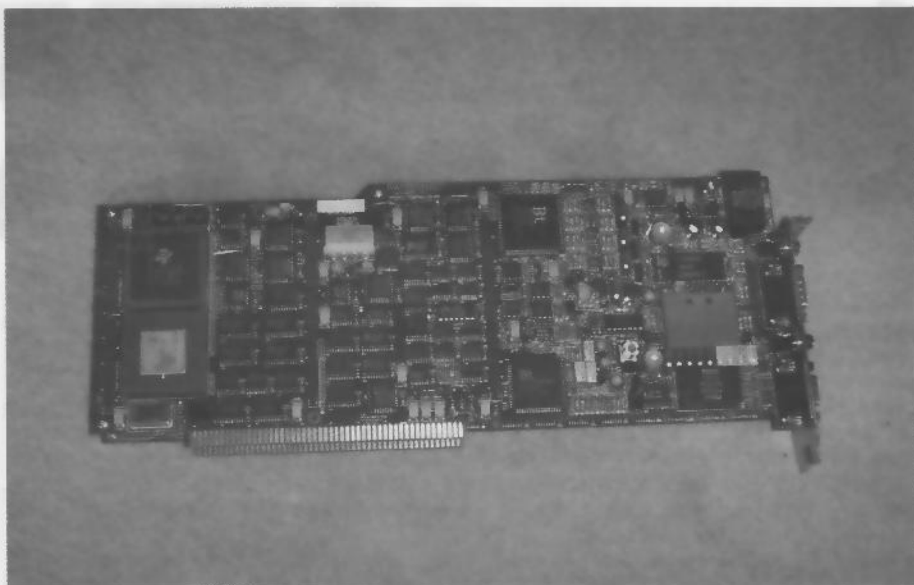
68040 : pour A500 ou A500 Plus (avec 8 Mo de mémoire) tournant à 28 ou 33 Mhz.
68040 : pour A2000 selon la version de 28 à 33 Mhz avec de 32 à 64 Mo de mémoire et contrôleur SCSI II.
68040 : pour A3000 Mercury, 28 ou 35 Mhz avec 32 Mo de mémoire.
PRO RAM : pour A3000, carte d'extension mémoire de 0 à 64 Mo.
RAMBRANDT : carte 16 millions de couleurs 24 ou 32 bits avec 8 Mo de mémoire vidéo et 8 Mo de mémoire soft, deux buffers de 1024 X 1024, un TI 34020 avec coprocesseur arithmétique 34082.

LES PRODUITS DE BLACK BELT SYSTEM

Image Master : logiciel de retouche d'images 16 millions de couleurs, sans carte graphique.

LES PRODUITS DE TECSOFT

TV Paint Rambrandt : logiciel pour carte 16 millions de couleurs Rambrandt. Utilise les nouvelles librairies SAGE.



La carte Rambrandt 16 millions de couleurs.

nibles beaucoup plus tard et étaient moins performantes que celles créées par des sociétés indépendantes : une carte 68040 PPS Zeus 64 Mo, disque dur SCSI à 33 Mhz est plus rapide que la 68040 d'origine de la 4000 ! Pour illustrer encore ces problèmes de dépendance vis à vis d'un constructeur, prenons l'exemple d'une BMW, il existera bien toujours un garagiste ou un préparateur qui va lui donner 50 Km/heure de plus et 40 chevaux de mieux. Pour résumer, je serai ce préparateur de l'Amiga. C'est différent du vendeur d'accessoires auto qui vous proposera un kit de carosserie Lamborghini pour transformer votre VW en apparence seulement, sans lui donner ses performances. Nous ne modifions pas l'Amiga mais nous améliorons ses capacités.

AR : que pensez-vous de l'évolution du Workbench 2.0 ?

MXC : les efforts de personnes comme Francis Poulain pour traduire le Workbench en français sont louables. L'évolution est nette, le 2.0 est plus puissant, l'effort restant à faire sur les machines de base comme le 500 pour en faciliter la remise à niveau. La compatibilité n'étant pas totale aussi bien au niveau interface utilisateur que logiciel, le constructeur devrait se soucier d'une plus grande facilité, d'un coût moindre, de la mise à niveau de son parc installé. Lorsqu'on pense qu'un Multistart a été créé par d'autres sociétés que Commodore, c'est révélateur d'un état d'esprit du constructeur qui ne pense pas ou ne connaît pas les besoins de l'utilisateur final.



Image Master et sa documentation française.

AR : quels sont les autres problèmes que vous rencontrez sur le marché Amiga ?

MXC : certains importateurs, dont je pense faire partie, essayent de rendre accessible à tous des logiciels performants (la francisation des manuels n'est pas une simple traduction mais aussi un guide de l'utilisateur). Ces importateurs tentent d'avoir une politique de distribution qui bannit toute vente directe et qui nécessite de gros investissements pour employer les traducteurs compétents, etc. Hélas, la distribution à bas prix de ces mêmes logiciels dans une langue étrangère ruine les efforts que l'on fait pour l'utilisateur. L'utilisateur doit atteindre un degré de maturité en acquiérant un logiciel avec une documentation francisée qui lui apporte un réel plus pour une utilisation optimale de ce logiciel.

AR : la distribution des produits EVS ?

MXC : exclusivement par le réseau revendeurs, aucune vente en directe n'étant réalisée par EVS.

AR : comment assurez-vous votre SAV ?

MXC : nos produits étant de niveau professionnel on se doit d'avoir une réponse professionnelle aux problèmes éventuels. Nous proposons un échange standard pour une meilleure qualité de services, même si le coût en est plus élevé pour nous.
EVS d'autre part délivre un service de mise à niveau à moindre coût. Nous ne réalisons pas de marge sur les upgrades, c'est un service facturé à coût réel.

AR : quel rapport entretenez-vous avec vos concurrents, néanmoins collègues ?

MXC : j'entretiens d'excellents rapports avec ces derniers, même au niveau personnel car ils travaillent sur l'Amiga comme moi, ce sont donc des passionnés.

AR : pour terminer, pouvez-vous nous expliquer le mystère de votre ligne téléphonique branchée 24h/24h sur un répondeur ?

MXC : (sourire...) oui, cela dit les réponses arrivent toujours dans les 24 ou 48 heures au plus tard suivant nos déplacements géographiques. Nous avons fait un choix à la création de la société de ne pas monopoliser notre temps sur des appels téléphoniques non professionnels et ainsi de répondre dans les meilleurs délais aux questions justifiées. ■

Propos recueillis par Jean-Yves Primas



HEUR
COMM

Depuis quelques décennies, le monde est entré dans une nouvelle ère : celle de la communication. La voiture, le train et l'avion nous permettent de voyager n'importe où. Le téléphone, la radio et la télévision nous permettent de communiquer non pas physiquement mais intellectuellement.

Le monde est ainsi devenu un village où tous ses habitants peuvent communiquer entre eux. Seuls diffèrent les moyens mis à la disposition de cette communication.
La communication informatique englobe tous les secteurs d'activités : l'ère de la communication entre ordinateurs est aussi celle du multimédia. En effet, vous pouvez utiliser le son, l'image, l'écrit comme outils de communication. Et lorsque l'on parle de multimédia, l'Amiga montre le bout de son nez (ou plutôt de sa souris !).
L'utilité première de la communication informatique est l'échange ou le partage de données entre différentes machines ; c'est-à-dire d'une façon plus précise : la copie de fichiers, l'exécution de commandes sur une machine distante, le partage de ressources (une imprimante, un disque dur...) et le courrier électronique. Selon les moyens mis en oeuvre, la totalité ou une partie de ces possibilités seront utilisées.
Nous allons voir dans ce dossier, les inombrables façons de communiquer à l'aide d'un Amiga. Les moyens nécessaires à cette communication sont très variés et mettent en jeu des liaisons qui peuvent être physiquement continues (un câble, une ligne téléphonique) ou discontinues (les ondes hertziennes, le train, l'avion...). Mais pour simplifier le problème, je découperai ce dossier en 2 grandes parties :

* les liaisons physiques partagées également en deux sous-parties :
- la communication entre ordinateurs doit se faire dans le même local,
- la communication entre ordinateurs doit se faire n'importe où dans le monde.
* Les logiciels permettant l'échange d'informations.

LES DIFFERENTES LIAISONS PHYSIQUES DANS LE MEME LOCAL

Si ces deux ordinateurs sont dans le même local, leur communication dépend de votre imagination. Vous pouvez ainsi utiliser le périphérique SPEAKER (et mettre un numériseur audio sur l'autre ordinateur) ou encore, brancher la sortie PAL du premier sur un numériseur vidéo branché sur le deuxième ordinateur)... mais il existe des moyens plus simples et plus fiables ! Voici les différentes possibilités...

La disquette
C'est sûrement le moyen le plus simple d'échanger des données entre ordinateurs (éloignés ou proches)... de même modèle. Si les modèles diffèrent, cette communication peut devenir bien plus complexe !

Entre deux Amiga : pas de problème sauf si vous avez un A4000 qui formate une disquette en 1760 Ko par défaut ; dans ce cas, attention si l'autre Amiga possède une unité de disquette n'acceptant pas cette capacité (c'est-à-dire tous les A500, A500 Plus, A600, A1000, A2000, et la plupart des A3000).

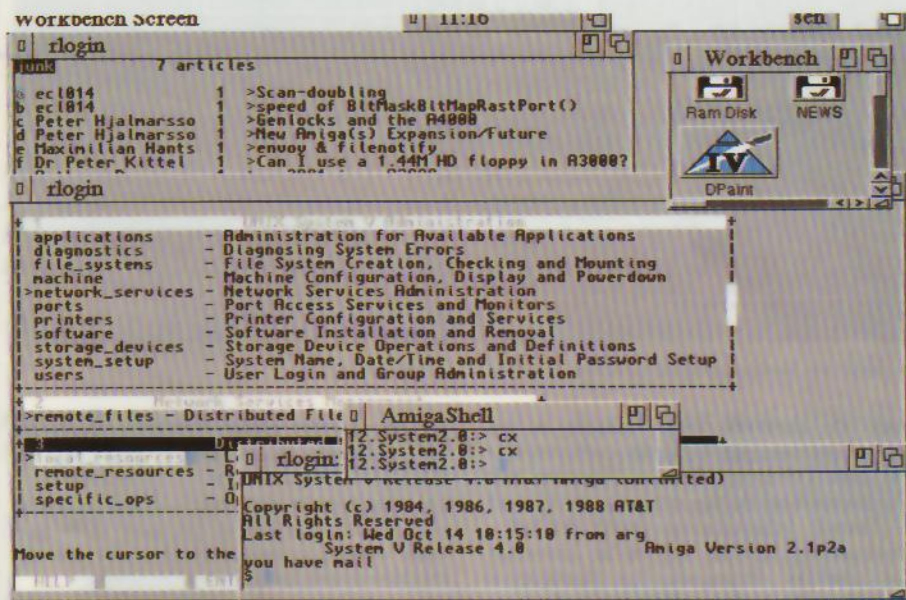
Entre un Amiga et un autre ordinateur cela se complique car deux problèmes apparaissent : la structure du formatage ET la façon de stocker l'information. Je m'explique pour ce dernier point : même si vous avez mis des données "Amigaesques" sur une disquette d'un format différent de celui de l'AmigaDos, celles-ci correspondent à de l'écrit, de la parole, de l'image etc, et donc ces données doivent être mises selon une norme ou plusieurs normes : l'ASCII (Texte) et l'IFF (texte, son, image) pour l'Amiga. Vous devez donc vous assurer que l'autre ordinateur sera capable d'exploiter ces informations (il faut se méfier de l'ASCII car certains codes ASCII sont interprétés différemment selon les machines : par exemple les caractères de fin de ligne ou de fin de fichier ; c'est le cas entre un Amiga et un PC... ce qui me permet d'enchaîner sur le paragraphe suivant.

Entre un Amiga et un PC, vous avez au moins deux possibilités : utiliser un utilitaire de formatage MSDOS (comme CrossDos, DOS-2-DOS, MultiDos, etc.) ou utiliser une carte passerelle (les cartes Commodore A2286 ou A2386SX pour les Amiga 2000/3000/4000, ou encore des cartes pour l'A500 venant d'autres constructeurs).

Entre un Amiga et un Atari ST (TOS), il y a aussi deux possibilités : les utilitaires (les mêmes que pour le MSDOS car le TOS gère les disquettes comme le MSDOS) ou les émulateurs (plus ou moins fiables).

Entre un Amiga et un Macintosh : à la différence des autres ordinateurs, le Mac a une gestion différente de ces lecteurs : pour véri-

REUX QUI IUNIQUE...



Exemple d'un Amiga exploitant au maximum le multitâche sous réseau.

tablement utiliser des disquettes Apple, il convient d'avoir un lecteur Mac. Celui-ci ne peut se brancher sans l'intermédiaire d'une interface spéciale : celle d'un émulateur (A-Max étant le plus connu) ou celle d'un kit de conversion (comme Mac-2-Dos). Une autre solution est d'utiliser le lecteur de l'Amiga mais uniquement pour le transfert de petits fichiers.

Le câble "null modem"

Il se branche sur le port série des deux ordinateurs ; il doit se composer au minimum de 3 fils branchés sur le 2, 3 et 7 de la prise série avec une inversion : le 2 (émission) de l'un doit aller sur le 3 (réception) de l'autre. Avec ce montage, vous n'avez pas de contrôle de flot hardware (RTS/CTS), mais pour ce type de liaison, cela fonctionne très bien (vous pouvez dans ce cas, grâce à l'utilitaire "serial" autoriser le contrôle software XON/XOFF).

Grâce à ce genre de liaison, les deux ordinateurs peuvent être de modèle différent ; il suffit de posséder un logiciel de communication pour chaque ordinateur (pour l'Amiga, je vous conseille TERM, logiciel du Domaine Public mais fonctionnant malheureusement qu'en 2.x sinon reportez-vous sur AZCom).

Pour débuter un transfert de fichier, il suffit de choisir un protocole de communication identique sur les deux ordinateurs (kermit, Xmodem, Zmodem, uucp...). Selon la longueur et la qualité du câble série, il est possible d'aller jusqu'à des vitesses de 19200 bps.

Le câble parallèle

Il est vrai que la plupart du temps la prise parallèle Centronics est réservée à l'imprimante... mais certains logiciels de communication peuvent l'utiliser. Grâce à l'agencement parallèle des données transmises il est possible d'atteindre des vitesses intéressantes (> 50 Kbps). Cette vitesse permet même de mettre en place un réseau local (voir paragraphe suivant) de deux machines reliées par leurs prises parallèles (avec un logiciel approprié, comme PARNET du Domaine Public).

Le réseau local

(Pour tous les renseignements techniques, reportez-vous au glossaire en encadré)

Nous venons de voir qu'il est possible de créer un mini-réseau de deux Amiga sans ajout de cartes ni de câbles spéciaux grâce à l'utilisation de la prise parallèle... mais il est possible de mettre en oeuvre de véritables réseaux locaux pour l'Amiga. Physiquement, il sont au nombre de trois : Arnet (Attached Resource Computer Network), Ethernet (à ma connaissance, ça ne veut rien dire de particulier) et AppleTalk (devinez !).

La solution Arcnet pour l'Amiga consiste au niveau Hardware en deux cartes : la carte A560 pour l'Amiga 500 et 500 Plus et la carte A2060 pour les Amiga 2000, 3000 et 4000 (cartes malheureusement mises de côté par Commodore pour des raisons qui m'échappe). Seul un logiciel existe pour ce protocole : Novell Netware (version "client") développé pour l'Amiga par la société californienne OXXI. Il faut savoir que Novell est le logiciel de réseau le plus utilisé par les entreprises. La version proposée sur l'Amiga est la version 2.11, CLIENT et c'est pour cela qu'un réseau Novell Amiga doit posséder obligatoirement un PC qui servira de serveur. Le portage de Novell sur Amiga est splendide mais malheureusement introuvable en France ! Que font les importateurs ?!

La solution Ethernet est plus vaste dans ses possibilités : OXXI propose aussi une version de Novell Netware adaptée à ce type de réseau, identique dans ses capacités à la version Arcnet, et Commodore un logiciel TCP/IP (réf : AS225, prix : 1 990 F HT). Que peut-on faire avec TCP/IP ? Tout dépend des machines que vous avez dans votre réseau ; si vous avez :

- Seulement des Amiga tournant sous AmigaDos : vous n'avez, dans ce cas, que des commandes Shell à votre disposition. Vous pouvez faire des copies de fichiers entre différentes machines (commande rcp), lancer une commande sur une autre machine (rsh), ouvrir une cession FTP (ftp), connaître le nom des personnes et ce qu'elles font (finger) etc. Le partage de ressources est possible... mais pas très pratique (un Amiga peut avoir une imprimante utilisable par les autres ordinateurs).

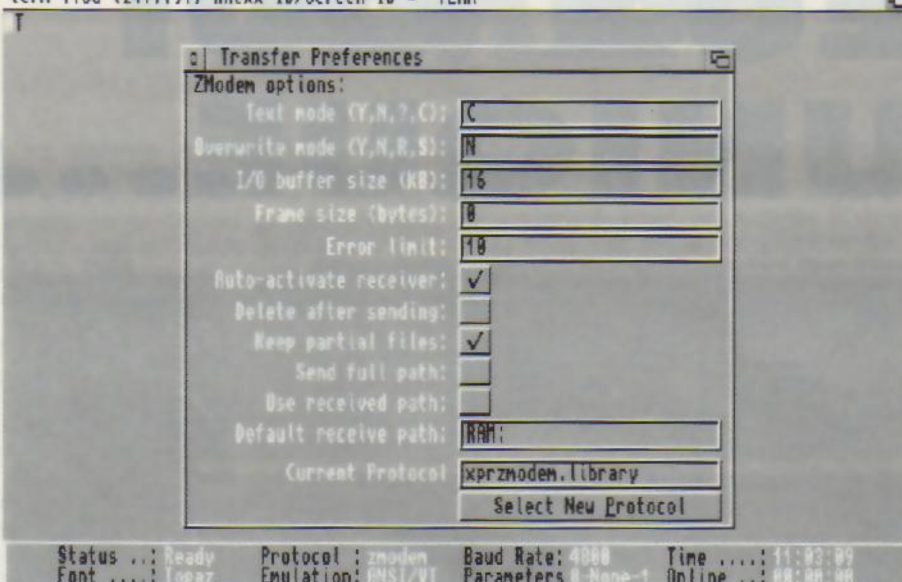
Il paraît que, dans un avenir proche, Commodore aurait l'intention de développer l'interface utilisateur pour pouvoir faire toutes ces commandes (et d'autres ?) à partir du Workbench... affaire à suivre.

D'autre part, la prochaine version de TCP/IP (encore non disponible) permettra d'installer un serveur NFS (Network File System) sur des machines fonctionnant sous AmigaDos (se référer juste en-dessous pour comprendre l'intérêt et les possibilités du NFS).

- Seulement des Amiga, dont au moins un tournant sous UNIX : c'est dans ce cas où un réseau constitué d'Amiga montre toute sa puissance. Grâce au logiciel TCP/IP de Commodore, vous allez pouvoir ajouter une couche supplémentaire à celle des commandes basiques : le NFS. Les Amiga du réseau pourront ainsi se servir du disque dur de la machine UNIX, comme si ce disque était dans la machine même (l'icône de ce disque apparaîtra dans le Workbench de l'Amiga et pourra être utilisé de la même façon et avoir toutes les possibilités d'un disque "local"). Cela a deux conséquences majeures : la mise en commun d'un disque permet l'économie d'espace (les logiciels les plus fréquemment utilisés peuvent être mis sur le serveur NFS) et le partage de fichiers.
Le reste des possibilités offertes par cette configuration correspond à celui d'une machine UNIX insérée dans un réseau : en plus des commandes citées plus haut, vous avez les commandes RLOGIN et TELNET (ce qui permet d'ouvrir une ou plusieurs cessions UNIX sous AmigaDos), SHOWMOUNT (pour savoir combien il y a de partition NFS montée sur la machine), etc.

La solution AppleTalk est importé par la société EVS sous le nom de DoubleTalk. Elle possède toutes les qualités et les défauts du réseau local développé par Apple. Il permet, comme pour les autres réseaux, le partage de ressources (mais l'imprimante doit posséder un port AppleTalk). Si vous voulez avoir plus d'informations, la meilleure solution est de lire les nombreux articles parus sur ce sujet dans la presse "Applësque".

Une dernière remarque avant de clore ce chapitre : l'Amiga est LA machine réseau par excellence grâce à son DOS qui est VERITABLEMENT multitâche ; ainsi, il est possible d'avoir sur son bureau (comme chez Commodore France) un Amiga relié à un serveur UNIX ET à un serveur Novell ET à un autre serveur UNIX etc. Tout ça en MEME temps ! (ce que le MAC ou le PC ne peuvent pas faire).



Le menu de configuration de transfert du programme "Term".

DANS LE MONDE ENTIER

La liaison privilégiée est dans ce cas la ligne téléphonique et les lignes spécialisées (mais nous pouvons imaginer d'autres possibilités de communication mettant en jeu d'autres liaisons : la radio, l'envoi de disquettes par la Poste, les petites annonces des revues...).

La ligne téléphonique : c'est la méthode la plus simple... et souvent la moins onéreuse.

La Ligne Spécialisée (LS) permet la circulation de données informatiques et est surtout intéressante lors de communication avec l'étranger. France Telecom met à la disposition de ses usagers, un Noeud de Transit International (NTI) (NDLR : attention au lapsus) qui relie Transpac aux réseaux étrangers. La tarification dépend de la durée et du volume de données transmises ; elle ne dépend pas de la distance (vous pouvez utilisez ce service en vidéotex en composant le 3619). Il est aussi possible d'opter pour le RNIS... mais cela fera l'objet d'un autre article.

Pour utiliser le téléphone ou une LS, il faut (dans presque tous les cas) transformer les données numériques en données modulées (ou "sonores" si vous préférez) : c'est le rôle du modem.

Il existe deux présentations de modem : l'une sous forme de carte électronique enfichable et l'autre sous la forme d'un boîtier se branchant sur la prise série RS 232 C de l'ordinateur (Amiga ou autre).
La carte permet de faire quelques économies (suppression de la carcasse, de prises, de transformateur d'alimentation, de diodes etc.) et d'augmenter la fiablité du système (absence de câble). Et pourtant je vous conseillerai dans tous les cas (dans l'hypothèse ou vous possédez un Amiga avec slots d'extension) le modem externe pour une simple raison : vous ne pourrez pas l'utiliser sur un autre matériel comme un PC, ou un MAC, ou encore sur un Amiga sans slots d'extension comme l'A500, A600, l'A1000 et le CDTV.
Une autre raison d'acheter un modem externe est la possiblité de choix, car tous ces modems (donc même ceux prévus pour fonctionner sur un compatible PC) fonctionnent sur l'Amiga... ce qui n'est pas le cas des cartes modems. Dans ce cas, vous devez en choisir une destinée SEULEMENT à l'Amiga.
Le plus rapide des modems ne servirait pratiquement à rien si les gens avec qui vous voulez communiquer n'ont pas de modem ayant les mêmes capacités.
Sans standard de communication, la communication entre modem ne pourrait se faire. Le CCITT a normalisé les protocoles de communication en définissant plusieurs standards de vitesses (V21, V22, V22BIS, V23, V32, V32BIS), de compression de données (V42BIS) et de correction d'erreurs (V42). Une deuxième norme, couramment utilisée, complète celles du CCITT : ce sont les protocoles MNP de niveau 5 (compression des données) et de niveau 4 (correction d'erreurs). La plupart des modems ayant le V42 et V42BIS, possèdent aussi le MNP 5 et MNP 4 ; ainsi, un modem de ce type peut s'adapter de lui-même au protocole de communication utilisé par l'autre modem.

A propos : pourquoi cœxiste-t-il deux normes de compression et de correction d'erreurs ? Tout simplement parce que les deux méthodes employées sont complémentaires. La norme V42BIS utilise un algorithme de compression de type "Lempel-Ziv". Cet algorithme compresse les données en utilisant un seul symbole pour les chaînes de caractères les plus souvent employées, chaînes qui sont rangées dans un tableau remis à jour continuellement par les nouvelles données qu'il reçoit. Le taux maximal de compression est de 4 pour 1 (c'est-à-dire, qu'au mieux, il peut diviser le temps de connexion par 4). Ce taux peut devenir très faible et même négatif (temps de connexion supérieur à celui sans

compression !) si les données à transmettre sont composées de fichiers binaires ou déjà compressés (peu de répétition de chaînes). Pour résoudre ce problème, la norme V42BIS décrit un schéma de suppression de compression dès que le taux tombe en-dessous d'un seuil critique.
La norme MNP 5 est basée sur une méthode de compression totalement différente qui met en jeu certaines lois de la probabilité mathématique que je ne décrirai pas ici (ceux qui sont intéressés par les méthodes de compressions peuvent lire les dizaines de livres parus sur ce sujet).

Le taux maximal de compression est dans ce cas de 2 pour 1. La norme V42BIS doit donc être préférée si la connexion le permet (c'est-à-dire si le modem appelé l'accepte).
Les algorithmes de correction d'erreurs permettent de fiabiliser totalement les transmissions de données : les ordinateurs sur lesquels sont reliés les modems n'ont ainsi aucun travail de relance à effectuer (pas de possibilité d'erreurs de checksum par exemple).

Le débit de transmission est bien sûr le principal point sur lequel il faut se baser lors de l'achat d'un modem.

Ces débits vont du 300 bps (V21) au 14400 bps (V32BIS) sans prendre en compte les différentes possibilités de compression et de correction d'erreurs (le V32BIS avec le V42BIS permettent des vitesses théoriques de 57600 bps).
Il faut aussi prendre en compte les vitesses maximales que votre Amiga peut encaisser au niveau de sa prise série. Un Amiga 500 ou 2000 non accélérés ne peuvent aller au-dessus de 9600 bps (surtout s'ils sont encore en Amigados 1.2 ou 1.3). Un Amiga 3000 peut difficilement accepter du 38400 bps. Le "facteur limitant" étant toujours le maillon le plus faible (le moins rapide), il faut donc réfléchir à l'ensemble de la chaîne de communication (c'est-à-dire : l'unité centrale, le modem appelant, la ligne téléphonique, le modem appelé, la deuxième unité centrale).

D'autre part, si l'objet de votre achat est destiné à n'être utilisé que pour la connexion sur des serveurs Teletel, alors la meilleure des solutions (et la moins onéreuse) est d'acheter un simple câble de branchement Amiga-Minitel.
Les modems faisant office de FAX, font leur apparition sur le marché de l'Amiga (le plus connu étant sûrement celui de la société américaine Supra). C'est un plus certain car ces modems sont la plupart du temps pas plus chers que leurs homologues ne possédant pas cette fonctionnalité.

LES LOGICIELS

Il existe deux grandes catégories de logiciels de communication : ceux qui permettent la communication "ON LINE", c'est-à-dire que l'utilisateur intervient pendant la connexion (le minitel en est un bon exemple) et ceux qui s'utilisent "OFF LINE", c'est-à-dire que la connexion s'effectue à l'aide d'un script de commandes prévu à l'avance, avant la connexion ; celle-ci est donc automatique et l'utilisateur ne peut intervenir pendant cette connexion.

LES LOGICIELS DE TYPE "ON LINE"

Ce sont les plus nombreux et les plus utilisés. L'émulateur minitel (par exemple Amigatel) permet d'utiliser l'Amiga en tant que minitel. L'émulateur de terminaux (par exemple Atalk III, Term, AZcom, AmigaTerm...) permet de transformer l'Amiga en terminal de plusieurs types (vt52, vt100,vt102, vt220, tty, ANSI, etc). Grâce à ces émulations, vous pouvez vous connecter sur sur la très grande majorité des BBS (voir encadré).

LES LOGICIELS DE TYPE "OFF LINE"

- UUCP (Unix to Unix CoPy) correspond à un ensemble de fonctions permettant la copie de façon automatique de fichiers entre ordinateurs.
Il ne faut pas se leurrer sur le terme de "copie"; l'envoi ou la reception de courrier électronique par exemple est considéré comme de la copie. Grâce à UUCP, il est ainsi possible de se connecter sur le réseau USENET (le terme réseau employé ici est impropre ; il faudrait plutôt employer celui de "chaîne") et pouvoir ainsi communiquer avec des ordinateurs du monde entier. Ce vaste sujet (UUCP & USENET) fera l'objet d'un prochain article dans Amiga Revue.
Le portage d'UUCP (qui a été développé pour être utilisé sur des machines UNIX) a été fait par Monsieur Matthiew Dillon. Le programme est dans le Domaine Public. ■

- FIDONET : reportez-vous à la page 29

Mathias Gillepsie

QUELQUES NOTIONS SUR LES RESEAUX

(Pour plus de détails,vous pouvez vous reporter à l'article "Les réseaux, ça vous branche ?" du numéro 30 d'Amiga Revue de janvier 91)

Il existe deux grandes sortes de réseaux : le LAN (Local Area Network) ou réseau local et le WAN (Wide Area Network) ou réseau international, réseau reliant la plupart du temps des réseaux locaux entre eux pour former un réseau de taille international (INTERNET par exemple).
L'architecture d'un réseau local peut avoir trois sortes de topologie : celle dite en bus, où les différentes machines composant le réseau sont raccordées sur un axe principal, celle dite en étoile, avec une machine centrale et celle dite en anneau, où les machines sont sur un réseau formant une boucle. Le nombre de machines pouvant se brancher sur un réseau local varie selon la longueur totale du réseau (un chiffre de 100 machines est souvent atteint).
Les liaisons physiques (c'est-à-dire la connectique), peuvent être de plusieurs sortes : câble coaxial (le plus courant), paire torsadée (de plus en plus utilisée à cause des immeubles "précâblés"), fibre optique (très chère) et même dans des cas très ponctuels, les ondes hertziennes.
Les protocoles principaux gérant les réseaux locaux sont au nombre de trois, Arcnet, Ethernet et Token Ring. Arcnet permet un débit de 2,5 Mbits/seconde et peut utiliser comme support le câble coaxial (de 93 ohms), la paire torsadée et la fibre optique. Ethernet est maintenant le système le plus diffusé dans le monde ; son débit maximal est de 10 Mbits/s et peut utiliser toutes les sortes de liaisons physiques (le câble coaxial doit être de 50 ohms). Et enfin le protocole Token Ring (Anneau à jeton), conçu par IBM, peut aller à des vitesses maximales de 16 Mbits/s. A l'heure actuelle l'Amiga ne peut s'insérer que dans un réseau de type Arcnet ou Ethernet.

LES BBS

Le BBS (Bulletin Board System) est un système informatique composé d'un micro-ordinateur (exemple : l'Amiga), d'un modem (au moins 2400 bps), d'un programme de BBS, et surtout d'un GROS disque dur. Ce système est prévu pour recevoir (Download) et envoyer (Upload) des données de toute nature : courrier, programmes, images, sons, textes, animations, etc.

L'intérêt incontestable du BBS par rapport au minitel est la vitesse de transfert (75 bps en émission et 1 200 en réception pour le minitel) qui peut atteindre des valeurs incroyablement élevées pour certains types de modems non agréés par France Télécom.

Les programmes du Domaine Public apportent souvent la solution à des problèmes que des personnes très compétentes ont rencontré avant vous. Le BBS est le meilleur moyen de s'informer sur ces problèmes et dans certains cas de les guérir (bugs dans un logiciel, driver introuvable pour une imprimante, dernier anti-virus...).

Il y a un intérêt évident à se connecter à un BBS : celui-ci apporte des nouvelles précieuses sur le monde de l'Amiga (surtout lors de grands événements comme celui de la sortie d'un nouveau programme, de l'annonce d'une nouvelle mise à jour d'un programme, d'un salon Amiga ou du test d'une nouvelle machine...)

Il existe plusieurs façons de se connecter à un BBS ; commençons par la plus simple.

L'ACCES ON LINE

Procurez-vous un modem qui supporte au minimum le protocole V22 bis.
Munissez-vous également d'un émulateur de Terminal Ansi/VT102 du Domaine Public comme "Term" dans la collection Fred Fish (FF 681) si vous avez un KickStart 2.0, ou AZCOM (FF 171), si vous avez un KickStart 1.3 (hou!).

Exemple de configuration du serial.device :

```
BITS/CHAR:     8
PARITY: NONE
STOP BITS:     1
HANDSHAKING:   NONE
```

Une fois les commandes fondamentales AT (Hayes) assimilées, configurez le port série et l'émulateur de Terminal ; enfin tapez ATDT et le numéro du BBS si le standard téléphonique dont vous dépendez est électronique (moderne), sinon remplacez par ATDP.
(pulsions = fermeture/ouverture de la ligne par impulsions...)

Exemple : RAMSES (sud de Paris) au (1) 60.03.70.15 (BBS sur Amiga). Si par bonheur vos configurations sont bonnes, et si le BBS n'est pas occupé (évitez les heures de pointe entre 22h30 et 00h00) vous serez accueilli par un message vous invitant à taper 2 fois la touche ESC (mode interactif) pour lancer le BBS sur la machine. Une série de messages de bienvenue suivis d'un questionnaire suffiront à vous familiariser avec le système des menus (orientés texte) du BBS. Ce menu vous permettra d'accéder à la lecture des messages des conférences, à la liste des fichiers à télécharger, classés par rubriques, et à des options diverses... Vous pouvez essayer d'engager la conversation avec le SysOp ("System Operator", en d'autres termes l'administrateur du BBS), avec l'option "Chat with SysOp". Si celui-ci est là, il devrait vous répondre. Vous recevez au début un niveau d'accès assez bas qui ne vous permettra pas de télécharger des programmes, avant que le SysOp ne vous ait enregistré parmi les membres du BBS. Il est important de donner ses véritables coordonnées lors de la première connexion, car elle sera décisive pour votre acceptation dans le sein de l'organisation du BBS (permissions).

Il faut savoir que les BBS étant souvent bénévoles et agissant dans la plus stricte légalité, il est demandé à ses adhérents de respecter certaines règles de bonne conduite (on les apprend vite) ; de plus un BBS est généralement bien protégé contre les intrus...

Les BBS sont surtout fréquentés par des personnes expérimentées en micro-informatique, qui dialoguent souvent dans des conférences ayant pour sujet leur ordinateur préféré. Un modérateur veille à ce que les insultes et les hors-sujets ne se répètent pas dans une conférence, ce qui la distingue des messageries sauvages du minitel.

Le SysOp sera toujours content de recevoir un programme (FreeWare ou ShareWare) qu'il n'a pas encore sur son disque.
Ainsi, il convient de garder à l'esprit que la connexion à un BBS permet non seulement de prendre des informations mais aussi d'en apporter.

L'ACCES OFF LINE

Il existe plusieurs programmes de ce type, tous inspirés du programme UUCP d'Unix. Ainsi en 1984, Tom Jennings a développé un système de communication inter BBS appelé FidoNet pour permettre aux personnes qui se connectaient à sa machine (afin de recevoir et transmettre du courrier ou des programmes), de communiquer avec les autres membres des BBS du pays. Le réseau FidoNet comme UseNet relie des ordinateurs différents (PC, Atari, Amiga, etc.) mais qui adoptent un protocole de communication et un type de transmission des données communs (données compressées avant l'émission). FidoNet a un système d'adresses pour le courrier de la forme : ZONE (mondiale):NET(région)/NOEUD(NODE BBS ou simple NODE).POINT(vous!).
Une "nodelist" contient la liste des noeuds FidoNet Amiga dans le monde avec le nom du serveur, celui de l'opérateur, son adresse électronique, ainsi que le numéro de téléphone pour se connecter.
Voici deux sites français tournant sur Amiga :

BBS : RAMSES
LIEU : Dammartin_en_Goele (Paris Nord)
SYSOP : Eric Delord
TEL : (1) 60 03 70 15
AMIGA : A500 PLUS + HD500 240MB + Maxtor 1.2Gb
MODEM : SupraFaxModemV32Bis V42Bis

BBS : J.M.D._COM_BBS
LIEU : Marly
SYSOP : Jean-Michel Delor
TEL : 87 55 08 39
AMIGA: A3000
MODEM: SupraFaxModem V32Bis V42Bis

Sur Amiga, il existe principalement deux "mailers" (gestionnaires de courrier) appelés Point Manager et Foozle qui sont chargés de décompresser les données reçues et de répartir le courrier dans les différentes rubriques choisies par l'utilisateur du point.
Entièrement graphiques, il requièrent tout de même une bonne connaissance de l'Amiga pour le paramètrage du fichier de configuration. Il y a également le programme TrapDoor qui est le logiciel de télécommunication qui gère le protocole de transmission entre le BBS et votre machine.

Il est possible d'écrire en privé à un membre du réseau (qui peut être local ou international), de prendre part en public au débat d'une conférence, d'apporter des réponses à une question, ou d'en poser une, de se livrer au test d'un produit, ou de raconter une bonne blague...
C'est aussi un moyen de recevoir certains magazines électroniques comme l'excellent l'AM-Report International, édité sur CompuServe (Réseau télématique américain du même type que BIX, GEnie ou Portal), dans lequel se trouvent des nouvelles toujours intéressantes sur le monde de l'Amiga (expos, tests de machines, de

logiciels, annonces par les sociétés de développement soft & hard de leurs nouveaux produits, liste des titres CDTV disponibles, etc.). Ce système permet enfin de diminuer la durée de connexion puisqu'il élimine tous les temps morts de l'utilisation classique du terminal (affichage des menus, sélection des options, lecture ON LINE des messages, inexpérience de l'utilisateur...). Il existe un utilitaire appelé "DREQ" qui permet de faire une requête de fichier à télécharger automatiquement avec le transfert du courrier. Ainsi aujourd'hui par ce système d'échange des données, un message peut voyager à travers les BBS du monde entier ; le nombre de noeuds de réseau était d'environ 10 000 au début de l'année (tous types de machines confondus).

FIDONET OU USENET ?

FidoNet est donc la méthode la plus simple et la plus accessible pour communiquer avec le monde extérieur, si vous n'avez pas la chance d'avoir un accès InterNet ou UseNet. De plus FidoNet ne requiert pas beaucoup d'espace ni en mémoire ni sur le disque-dur, comparé à UseNet... Il devrait fonctionner à partir de 512 Ko de mémoire.

En revanche UseNet a l'avantage de permettre aux utilisateurs de discuter avec des développeurs de chez CBM, de pouvoir faire des requêtes de fichiers vers une machine se trouvant à plusieurs milliers de kilomètres (FTP ou BMS), et d'envoyer/recevoir les News et les Mails deux à trois fois plus rapidement que sur FidoNet (d'après Eric Delord, le SysOp de RAMSES, FidoNet permet de communiquer les news grâce aux "gateways" - relai entre deux réseau - aussi rapidement que par UseNet). En fait, le réseau UseNet est principalement composé d'entreprises et d'universités qui ont une ligne spécialisée directe avec le site voisin (un courrier électronique traité est envoyé dans la minute) alors que sur FidoNet les machines s'appellent entre elles à heure convenue, d'où un certain délai (souvent compté en jours) avant que le correspondant ne reçoive le message ou le programme. ■

François Pinault

Adresse FidoNet : 2:320/104.11

GLOSSAIRE

BAUD
C'est une unité de modulation et n'est pas l'équivalent du nombre de bits par seconde.
La modulation maximale d'une ligne téléphonique est de 600 bauds (or maintenant, il existe des modems allant jusqu'à des vitesses de 70 Kbps)

BELL
C'est l'ancienne norme U.S. Encore utilisée en Amérique du Nord pour les faibles vitesses de transmission (V21 <=> Bell 103, V22 <=> Bell 212).

BPS
Bits Par Seconde.
(à ne pas confondre avec le Baud)

CCITT
Comité Consultatif International pour le Téléphone & la Télégraphie.
(c'est l'un des seuls sigles internationnaux qui soit en français !)

HAYES
C'est le nom d'une société U.S. qui a imposé un standard de commandes ; tous les modems vendus actuellement possèdent ce jeu de commandes.

MNP
Microcom Networking Protocol
La société Microcom a réussi à imposer un standard de compression de données et de correction d'erreur.

MODEM
Ce terme vient de "MODulation/DEModulation". Ce périphérique permet de faire communiquer deux ordinateurs par l'intermédiaire d'une ligne téléphonique.

PEP
C'est un standard de compression de données et de correction d'erreurs développé par la société Telebit. Très souvent employé pour les connexions UUCP du monde UNIX (c'est le cas des liaisons entre les différentes filiales de Commodore).

V21
Standard européen pour une vitesse de 300 bps.

V22
Standard européen pour une vitesse de 1 200 bps.

V22BIS
Standard européen et U.S. pour une vitesse de 2 400 bps.

V23
Standard européen Videotex, vitesses bâtardes de 75 bps en émission et de 1200 bps en réception.

V32
Standard européen et U.S. pour une vitesse de 9 600 bps.

V32BIS
Standard européen et U.S. pour une vitesse de 14 400 bps.

V42
Standard européen et U.S. pour correction d'erreur.

V42BIS
Standard européen et U.S. pour compression des données.



DOMP

Dompub Digest s'oriente désormais vers une nouvelle formule consistant à étudier une sélection de quatre ou cinq programmes du Domaine Public choisis pour leurs qualités de réalisation ou pour l'intérêt qu'ils offrent dans un domaine particulier.

Tous les domaines de l'Amiga seront étudiés à l'exception de la programmation, traitée, comme il se doit, dans L'Amiga News Tech.
Nous commencerons ce numéro par la suite de l'article du mois dernier sur DKBTrace qui va nous amener à manipuler la partie "modeleur solide" du programme.

DKBTRACE, DEUXIEME !

La création d'objets solides avec DKBTrace est rendue possible grâce au modeleur CSG (pour Constructive Solid Geometry) intégré au produit. L'approche CSG consiste à créer des objets à l'aide de primitives simples et d'opérateurs entre ces primitives. Par exemple pour réaliser une sphère avec un trou à l'intérieur il suffit d'effectuer la soustraction d'un cylindre à cette sphère.

Tous les objets de DKBTrace sont utilisables comme primitives CSG.

Ces primitives peuvent être assemblées entre elles grâce aux opérateurs suivants :

1 - UNION A B END_UNION

Un point du solide est à l'intérieur de l'union de A et B s'il est à l'intérieur de A ou à l'intérieur de B ou des deux (figure 1).

2 - INTERSECTION A B END_INTERSECTION

Un point est à l'intérieur de l'intersection de A et B s'il est à l'intérieur de A et de B (figure 2).

3 - DIFFERENCE A B END_DIFFERRENCE

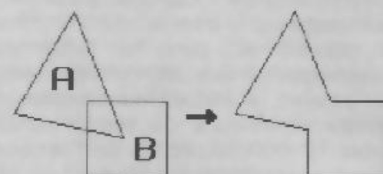
Un point est à l'intérieur de la différence de A moins B s'il appartient à A et pas à B (figure 3).

4 - INVERSE

L'insertion de l'ordre INVERSE associé à une primitive a pour but de créer un objet inverse à celui obtenu. Ainsi la commande :

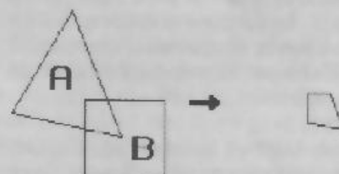
INTERSECTION B A-INVERSE END_INTERSECTION

donne bien la différence entre B et l'inverse de A (figure 4).



Opérateur UNION

Figure 1



Opérateur INTERSECTION

Figure 2

La théorie est une chose, la pratique en est une autre et rien ne vaut un exemple pour éclaircir l'utilisation des opérateurs booléens sur les solides. Si nous reprenons notre exemple d'une sphère trouée, le fichier source décrivant cet objet serait :

```
OBJECT
  DIFFERENCE
    SPHERE < 0 0 3> 1 END_SPHERE
    QUADRIC
         Cylinder_Z
         SCALE < 0.2 0.2 0.2 >
         COLOUR Yellow
    END_QUADRIC
  END_DIFFERENCE
  TEXTURE
    Dark_Wood
    SCALE < 0.2 0.2 0.2>
    PHONG 1.0
  END_TEXTURE
END_OBJECT
```

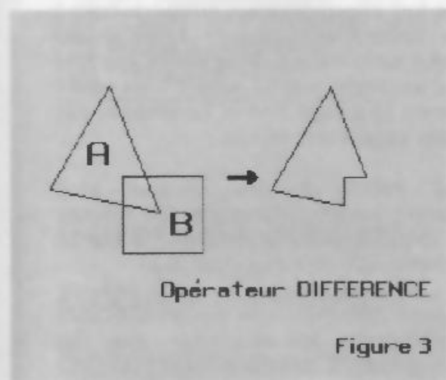
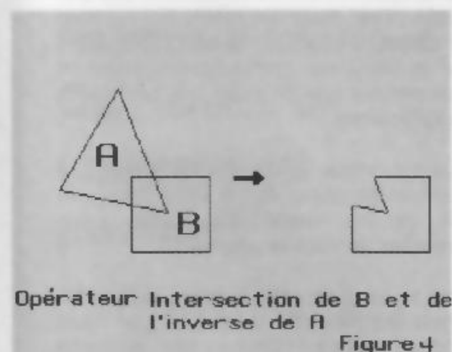


Figure 3



Opérateur Intersection de B et de l'inverse de A
Figure 4

Nous en avons terminé pour la description des différentes opérations solides, nous allons maintenant étudier d'un peu plus près les possibilités offertes par les textures de DKBTrace.

Les textures disponibles dans DKBTrace sont des textures tridimensionnelles. Cela signifie que la texture est définie non pas pour tout point d'une surface plane mais en tout point d'un objet solide. Comme dans le cas d'un bloc de bois ou de marbre, il existe une texture à l'intérieur de l'objet. Ce qui signifie que si l'on découpe l'objet on pourra voir sa texture interne.

Comme vous avez pu l'étudier dans l'article du mois dernier, il est tout à fait possible de réduire ou d'agrandir une texture, de la translater ou de lui appliquer une rotation. En fait vous pouvez réaliser une animation simplement en déplaçant ou modifiant une texture, sans bouger l'objet aucunement. Essayez vous verrez, c'est souvent très spectaculaire.

Il est également possible d'associer un bruit, c'est-à-dire une turbulence à une texture. Essayez par exemple d'associer la texture suivante à l'objet de l'exemple précédent.

```
TEXTURE
            Dark_Wood
            TURBULENCE 0.0
            SCALE < 0.2 0.2 0.2>
            PHONG 1.0
END_TEXTURE
```

Pour terminer avec les textures nous allons étudier la notion de carte de couleurs (Colour Map). Une carte de couleurs transforme un nombre compris entre 0.0 et 1.0 en une couleur.

L'intérêt d'une carte de couleur est de contrôler les dégradés dans le cas de changement de couleurs dans une texture. Pour illustrer son utilisation nous allons modifier la description de la sphère pour intégrer une Colour Map liée à une texture bois.

```
OBJECT
   SPHERE < 0 0 3> END_SPHERE
   TEXTURE
    WOOD
    SCALE < 0.2 0.2 0.2>
    COLOUR_MAP
        [0.0 0.3 COLOUR Red COLOUR Green]
        [0.3 0.6 COLOUR Green COLOUR Blue]
        [0.6 1.0 COLOUR Blue COLOUR Red]
    END_COLOUR_MAP
    PHONG 1.0
   END_TEXTURE
END_OBJECT
```

Lorsque la texture entre dans une veine de bois (c'est-à-dire un changement de la couleur du fond) alors sa couleur varie d'abord du rouge vers le vert puis du vert au bleu et enfin du bleu au rouge. Arrivés à 1.0 nous sommes au centre de la veine. Nous ressortons alors en faisant varier la couleur en sens inverse c'est-à-dire du rouge au bleu, du bleu au vert et enfin du vert au rouge.

Ainsi se termine notre survol de DKBTrace. J'espère que vous trouverez autant de plaisir que moi à utiliser ce logiciel et à admirer les résultats de ses cogitations.

CRYSTAL (FISH 590)

Passons maintenant aux autres programmes. Nous allons commencer par Crystal, un programme simulant en trois dimensions des cristaux sous une forme filaire. Il permet de visualiser avec un effet stéréoscopique quatorze types de cristaux. Vous pouvez changer son orientation dans l'espace grâce aux touches de directions du clavier ou à l'aide d'un joystick dans le port de l'Amiga. Vous pouvez également zoomer en avant ou en arrière la représentation du cristal.

Cette simulation nécessite la possession d'une paire de lunettes stéréoscopiques. Vous savez bien, ces lunettes qui possèdent un verre rouge sur l'oeil gauche et un vert (ou bleu) sur l'oeil droit. Tout le long de cette simulation, l'Amiga vous explique en langue anglaise le principe de ces cristaux.

En bref il s'agit d'un programme à voir au moins une fois et dont l'originalité est certaine. C'est aussi pour cela que je l'ai choisi. Ce programme a été écrit par David M. McKinstry.

SUPERDUPER (FISH 590)

Passons maintenant à un utilitaire, ou plutôt une série de trois utilitaires pour mieux vivre avec vos lecteurs de disquettes. Il s'agit du répertoire SuperDuper contenant SuperDuper, ToggleClick et SetTDDelay.

SuperDuper est un copieur de disquettes dont le principal intérêt est d'être rapide. Il permet de réaliser une copie de disquette en mode vérification en moins de 100 secondes. Sans vérification le temps chute à 69 secondes. Enfin le transfert du contenu d'une disquette en Ram s'effectue en 36 secondes. Réaliser une copie supplémentaire ne coûte que 34 secondes en mode Verify et presque rien sans vérifications.
Un des principaux intérêts de ce programme est la possibilité qu'il offre de faire des copies en série après avoir transféré l'intégralité de la disquette source dans un buffer Ram de 880 Ko. Ce buffer est bien entendu protégé contre d'intempestifs accès par d'autres programmes.

Parmi les nombreuses options que possède SuperDuper, on notera la programmation du numéro de piste pour le démarrage et l'arrêt de la copie, la possibilité de réaliser un simple formatage de la disquette, l'incrémentation du numéro de copie de la disquette et la présence d'une interface ARexx pour la programmation de ses options par script.

Le lancement du programme et la réalisation d'une simple copie sont un jeu d'enfant. Il vous faudra commencer par double-cliquer sur l'icône pour faire démarrer le programme. Ensuite vous sélectionnerez le lecteur source, le lecteur destination et un simple click sur le gadget Go lancera la copie. Il s'agit donc d'un excellent programme écrit par Sebastiano Vigna que je vous recommande sans retenue aucune.

Pour accompagner ce copieur vous trouverez dans le même répertoire, deux petits utilitaires sympathiques. Le premier, ToggleClick, supprime le click, click du lecteur de disquette vide en positionnant correctement le flag TDP_NOCLICK du système. Il s'agit d'une commande CLI d'à peine 500 octets de long qui s'utilise en indiquant le numéro des lecteurs de disquettes, par exemple :

ToggleClick 0 2

désactive le click des lecteurs df0: et df2:

Il est à noter que le lancement de la même commande réactivera le click des lecteurs puisque le flag impacté passe de 0 à 1 et inversement à chaque sollicitation.

Le troisième programme est beaucoup spécifique puisqu'il permet de modifier les champs tdu_StepDelay, tdu_SettleDelay et tdu_CalibrateDelay du trackdisk.device. Si vous ne savez pas à quoi cela correspond c'est que vous n'en avez pas réellement besoin. Pour les autres, cette commande s'utilise du CLI en suivant la syntaxe :

SeTDDelay <lecteur> [StepDelay] [nombre] [CalibrateDelay] [nombre]

par exemple :

SeTDDelay 0 CalibrateDelay 3000
fixera le délai de calibrage à 3 000 microsecondes.

Cette commande a été développée au départ pour compenser les défauts de calibrage de certains lecteurs externes pour Amiga. Ce qui explique la spécificité de la commande.

ENVPRINT (FISH 584)

Dans un tout autre domaine voici EnvPrint, un programme pour imprimer des enveloppes. Il s'agit à mon avis d'un programme extrêmement utile. En effet que celui qui n'a jamais essayé d'imprimer une adresse sur une enveloppe me jette le premier timbre.

EnvPrint peut être démarré du CLI ou du Workbench. Une fois le programme lancé, une fenêtre apparaît dans laquelle vous devez entrer votre adresse et l'adresse du destinataire de la missive à l'aide des gadgets de saisies de chaînes de caractères prévus à cet effet.

Une fois ces deux adresses saisies (ou une seule si vous voulez juste voir apparaître le destinataire), vous pouvez les sauvegarder dans des fichiers différents pour les recharger ultérieurement.

Lorsque l'ensemble des champs est renseigné, il ne vous reste plus qu'à insérer une enveloppe dans votre imprimante et sélectionner le gadget d'impression. Ce programme a été écrit par Stefan Zeiger.

DIPLOMACY (FISH 582)

Le dernier programme étudié ce mois-ci nous entraîne dans le domaine ludique avec Diplomacy. La version informatique du célèbre jeu de plateaux d'Avalon Hill. Diplomacy est un jeu de conquête vous plaçant à la tête d'une des sept principales nations de l'Europe du début du siècle. Le but du jeu est bien entendu de conquérir, moitié par la force des armes, moitié grâce à de subtiles alliances avec vos adversaires l'ensemble de l'Europe.

Le programme est là pour vous aider en s'occupant des nombreux paramètres du jeu pour la résolution des ordres, le déplacement des troupes, etc.

Lors du lancement du programme, qui peut s'effectuer soit du Workbench soit du CLI, la carte de l'Europe, découpée en province, apparaît. Nous sommes en été 1901, le programme attend vos ordres. En effet le déroulement du jeu passe obligatoirement par le passage d'ordres à vos différentes unités. Il existe quatre types d'ordres possibles "hold", "move", "support" et "convoy". Voyons à quoi ils correspondent :
- HOLD permet de tenir une province.
- MOVE permet de déplacer une unité d'une province vers une autre.
- SUPPORT permet de supporter avec une unité une autre unité.
- CONVOY permet de convoyer par voie maritime une unité d'une province à l'autre. Cette commande ne peut donc s'appliquer qu'à une flotte.

Une fois l'ensemble des ordres donnés à vos unités, vous passez la main au joueur suivant qui fait de même. Lorsque tous les autres ont été passés vous sélectionnez le gadget End et l'ensemble des ordres passés sera résolu.

Tout intérêt du jeu apparaît bien entendu lorsque le nombre de joueurs est élevé donnant ainsi toute la portée diplomatique de cette simulation.

Le reste des options du jeu (et elles sont nombreuses) est accessible par des menus du style Intuition.

L'échelle de temps de ce jeu, hautement stratégique est de trois tours de jeu par année. Les deux premiers tours vous autorisent à déplacer vos unités alors que le troisième symbolisant l'hiver ne vous permet que de gérer vos centres de ravitaillement.

Ce programme a été réalisé par Steve Douthat qui signe là un bien beau travail. Je ne saurai donc trop vous conseiller de vous le procurer.

Ainsi se termine cette rubrique Dompub Digest du mois de novembre. Le mois prochain nous verrons un nouveau choix de logiciels du Domaine Public. ■

Herr Doktor
Von GlutenStimmelImDorf



LOTUS III



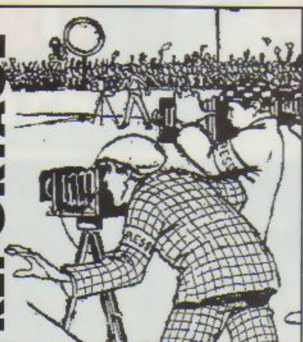
**The Ultimate Challenge.
Les monstres de puissance assemblés par le constructeur britannique Lotus sont parmi les fruits les plus défendus de l'histoire de l'automobile. Par l'intermédiaire d'une série de jeux vidéo, le rêve devient réalité.
Piloter une Lotus, avec Gremlin... c'est possible !**





Devant le succès remporté par le premier épisode intitulé Lotus Turbo Esprit, l'éditeur Gremlin lui avait rapidement offert un petit frère. Aujourd'hui pour clore la série avec brio et remercier toutes les personnes qui ont acheté et apprécié leurs logiciels, l'équipe de Magnetic Fields nous livre Lotus III, l'ultime challenge.
Ce jeu de course automobile fait la synthèse de tous les logiciels existants sur le marché. Il conserve bien sûr son jeu à deux pilotes en simultané, son animation fluide et ses épreuves éprouvantes pour les nerfs et pour les joysticks. Fait nouveau, le programme propose de conduire un troisième véhicule en dehors de la Lotus Esprit et de l'Elan, la M200, un roadster futuriste. En fait, ce choix de volant n'influe peu ou pas (plutôt pas) sur la course.
Côté innovations, nous trouvons de nouvelles conditions de courses telles que les routes balayées par un fort vent latéral, des chemins en corniche (que je trouve particulièrement dangereux à affronter aux volants de tels bolides), des trajets que coupent gaiement des poids-lourds, un univers futuriste avec des turbo-zones et des laser-ralentisseurs, des portions d'autoroutes et bien d'autres "joyeusetés" encore.
Mais le plus beau cadeau d'adieu offert par Gremlin se présente sous la forme d'un éditeur de circuits. Avec ce dernier, inutile de sortir les planches à dessin et les Rotring. Tout ce que vous avez à faire pour réaliser un circuit est d'agir sur diverses jauges (marquées de 0 à 100 %) qui déterminent les différentes composantes de l'étape. Les pilotes peuvent intervenir sur le pourcentage de virages, la longueur de la course, son dénivelé, la probabilité de rencontrer des obstacles ou encore le type de paysage envisagé pour la promenade de santé à plus de 200 à l'heure. Il existe même un module de création aléatoire pour satisfaire les fainéants.
Si cet ultime challenge marque la fin d'une épopée fantastique, sa richesse fait que nous ne sommes pas prêts d'en avoir fait le tour. ■

Christian Roux

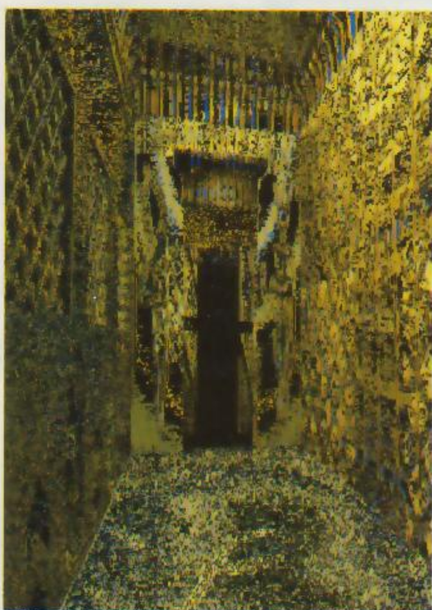


CONCOURS ATACOM

Atacom a organisé lors du Forum de Juvisy un concours dans six domaines : image 2D, Image 3D, animation, programmation, démo et musique. Dans chaque catégorie, le premier prix était un bon d'achat de 2 000 francs, le deuxième un bon de 1 000 francs et le troisième un bon de 500 francs. Les résultats sont les suivants :

IMAGES 3D :

1er prix : "Billard" de l'Association Pimage de Lyon
2ème prix : "Les penseurs" de Eric Fraxinous
3ème prix : "Renée" de Bruno Cimbalnik


L'empreinte


Billard


Les penseurs

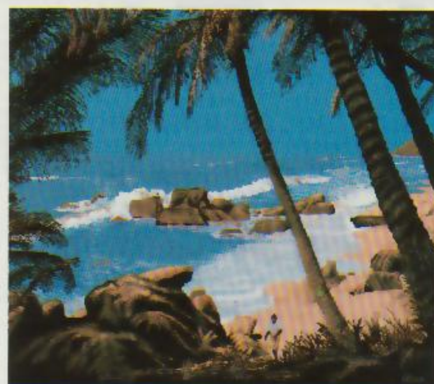
IMAGES 2D :

1er prix : "Poliplage" de Lisa Balayn
2ème prix : "Fœtus" de François Rimasson
3ème prix : "Mercury" de Philippe Schmit

MUSIQUE :

1er prix : "Tears of love" de Eric Boisson
2ème prix : "Fenzy love" de Franck Amoros
3ème prix : "Beatification II" de Guillaume Romero


Mercury


Poliplage

ANIMATION :

1er prix : "Piège" de Bruno Cimbalnik
2ème prix : "Fred le poisson" de David Balayn
3ème prix : "RTBF" de Thierry Dubois

DEMO :

Annulé par manque d'oeuvres remplissant les conditions imposées.

PROGRAMMATION :

1er prix : "Screen painter" de Jean-Pierre Piéton
2ème prix : "Showdoc" de Xavier Leclercq
3ème prix : "Devkit" de Jean-François Butkizwicz

PRIX SPECIAL :

Un prix spécial a été attribué à M. Georges Halvadjian pour son oeuvre nommée "L'empreinte". Composée d'images 2D, 3D, d'animations et de musiques collant au scénario, elle raconte une superbe aventure. La qualité technique et artistique de ce produit mérite sans conteste ce prix spécial.

ATACOM remercie tous les participants aux concours. Dans l'ensemble, les oeuvres proposées était de très bonne qualité, ce fut très difficile de les départager ! Toutes ces oeuvres sont disponibles au club Atacom.
Renseignements: Atacom, Place Alfred Rossel, BP 15, 50130 Octeville.
Tel : 33-52-66-97.

COULEURS DE PARADIS SANS LE CAQUETAGE.

2 ANS DE GARANTIE

Un oiseau rare, la nouvelle série Swift 2 de Citizen. Des imprimantes 24 aiguilles qui non seulement produisent de somptueuses couleurs, mais qui le font dans la plus grande discrétion. Niveau performances, elles impriment graphiques et textes de haute qualité en toute rapidité, avec des polices variables de 8 à 40 points. Quant à leur prix, elles ont même réussi à baisser le ton dans ce domaine. Pour de plus amples informations sur les différents modèles de la nouvelle gamme Swift 2 de Citizen, tapez **3616 OMNI.**

COMPATIBLE AMIGA



SILENCIEUSE : 43dB(A)

RAPIDE : 240CPS

IMPRESSION COULEUR

POLICES VECTORIELLES

CITIZEN
IMPRIMANTES

TOUJOURS UNE BONNE IDEE



OMNILOGIC FRANCE, Service Marketing, 11 rue de Cambrai, Bâtiment 028, 75019 Paris. Tél : (1) 40 05 28 00.

Le noeud du bec est un photomontage.



Qui a dit que le Père Noël est une ordure ? Voyez plutôt ce qu'il nous prépare pour cette fin d'année ! Des nuits folles en compagnie de Kim Basinger, des courbatures avec Kick Off 3 sans oublier l'extase en découvrant le tant attendu Wing Commander.



Cool world

COOL WORLD

Ocean/octobre
Perdu entre ses crayons et ses gouaches, un dessinateur de bandes dessinées se retrouve soudain en contact avec ses créations. Non, il ne s'agit pas d'une nouvelle adaptation de Pinocchio mais de celle de Cool World, un film qui s'inscrit dans la lignée de Roger Rabbit avec un subtil mélange de personnages réels et de "cartoons". Ce contact s'avère des plus chaleureux puisque l'un des "toons" n'est autre que l'incarnation de la pulpeuse Kim Basinger.

GUNSHIP 2000

Microprose/novembre
Ce logiciel n'a rien à voir avec la belle Kim, pourtant, il ne manquera pas d'en envoyer certains en l'air. Gunship 2000 sur Amiga en fait revoir aux compatibles PC. Les capacités de la machine sont en effet parfaitement exploitées. Comme la richesse de la simulation n'est pas en reste, ce logiciel devrait décrocher de nombreuses palmes.

KICK OFF 3

Anco/octobre
Alors que Sensible Soccer fait trembler les tribunes, Kick Off revient en grandes pompes sur le stade. Au programme, un terrain qui peut défiler horizontalement ou verticalement (afin de contenter tout le monde), un contrôle du ballon plus réaliste (plus le sportif court vite, moins il maîtrise la balle), des revêtements de terrain variés et de puissants zooms qui permettent de donner davantage d'ampleur aux actions décisives.

TEARAWAY THOMAS

Soundware/octobre
Incroyable ! Vous qui croyez avoir tout vu en matière d'animations sur fond de jeu d'arcade, Tearaway Thomas va vous donner de quoi épater la galerie. L'objectif du jeu est enfantin. Un brave petit animal doit récupérer un quota de cristaux, et ce dans un temps limité. Les graphismes sont assez dépouillés, mais je vous assure que le personnage y évolue avec une célérité absolument renversante. On se croirait presque en présence de Sonic.



Tearaway Thomas

IEWS


Super Frog

SUPER FROG

Team 17/novembre
Voici un autre personnage qui risque fort de faire parler de lui dès sa naissance. Super Frog, réalisé par la société Team 17 à qui nous devons déjà Alien Breed et Project X, met en scène un batracien au faciès irrésistible.

SILLY PUTTY

System 3/octobre
Ce qui fait toute l'originalité de ce jeu d'arcade est la plastique du héros qui n'est autre qu'une boule de gomme. Pour gravir les niveaux, qui d'un point de vue graphique ne sont pas sans rappeler certains jeux pour consoles, Silly Putty joue parfaitement son rôle. Il s'étire, rebondit, se répand sur le sol ou "coule" vers les étages inférieurs. A mon avis, l'un des meilleurs produits jamais conçu par la maison d'édition System 3.


The Aquatic Games

THE AQUATIC GAMES

Millenium/octobre
James Pond, alias Robocod est de retour. Cette fois, avec ses compagnons du fond des mers, il s'attaque aux Jeux Olympiques aquatiques. L'histoire ne précise pas de quelle nature seront les récompenses offertes aux athlètes, du laurier ou les bâtons d'or du capitaine ?

ASSASSIN

Team 17/novembre
Dans la gamme des logiciels tapageurs, Assassin ne manque pas de saveur. Développé, comme Super Frog, par une équipe très en vogue et pleine de talents, ce beat'em up devrait regorger de trouvailles étonnantes et détonantes.

DARKMERE

Core Design/octobre
De la même trempe que Cadaver et Heimdall, Darkmere présente des graphismes ensorcelants. Le scénario place le


Darkmere

héros entre de nombreuses explorations de tavernes et de donjons en passant par des périples dans des contrées mal fréquentées.

L'ARME FATALE 3

Ocean/décembre
Le duo des cops implacables prépare son entrée sur nos moniteurs. Mel Gibson ayant posé quelques


L'arme fatale 3


Wing Commander

remarques au sujet de son personnage pixelisé, le jeu ne sortira pas avant le mois de décembre.

WING COMMANDER

Origin/fin septembre
Terminons ce tour d'horizon par Le logiciel que nous attendions tous. Si les premières démonstrations entrevues respiraient le travail soigné, il ne faut pas se leurrer. Le succès de la saga galactique est essentiellement basé sur ses animations en 3D bitmap. En ce domaine l'Amiga aura bien du mal à rivaliser avec la puissance de calcul d'un PC 386 tournant à 33 Mhz, ordinateur préconisé pour une animation fluide. Pour cette raison, et pour ne pas être déçu, Wing Commander restera certainement un jouet réservé à une élite détentrice d'A3000 ou de modèles largement gonflés. Les autres devront se montrer tolérants. ■

Christian Roux



DEMOS ET DES GROUPES

La scène Amiga est en perpétuel mouvement. En avant pour les rumeurs d'une rentrée particulièrement houleuse.

• Gengis (ex-Liquid) a été contacté par Digital pour monter une section française de ce fameux groupe anglais.

• Ce même Gengis code un slide pour DGM/Solaris.

• Anex (Ex-Rebels) est passé chez The Special Brothers.

• En plus de la sortie de Live 2 programmée pour décembre, TSB annonce sous peu la sortie d'une Trackmo.

• Reflex/Rbs Fr est entré chez Rebels Suède.

• Les membres français de Pure Metal Coders sont désormais : Thanatos, Ferdinand et Junkie. Deux trackmos sont prévues pour décembre.

• Iris prépare la prochaine sortie de Disc.

• Vodka est entré chez TSB en tant que Packer/Swapper.

• FLJ prépare une nouvelle démo. Ils nous ont promis quelque chose de grandiose (nous leur faisons confiance !).

• Rebels a sorti un nouveau mag : 'Eternal'.

• Ferdinand/PMC a acheté un SY35 avec un expander TG500 !

• Les rumeurs parues dans l'Eurochart 16 concernant Solaris sont erronées.

• Solaris a sorti un Pack regroupant toutes ses productions ! Il est codé par Sylver, les Gfx sont de DGM et la musique de Ferdinand/PMC.

• Des rumeurs indiquent que Mr Mixx aurait quitté Delight.

• Polaris est entré dans Majic 12 Fr.

• Majic 12 annonce un slide de Mwaba et la Ray Of Hope 3.

• Cryptoburners annonce pour novembre de nouvelles créations.

• Delight prépare sa rentrée. Nous espérons qu'elle sera fulgurante !

• Grave a cherché à entrer dans Intryx.

• Rah, Foulstar et Asymptopic sont dans DRD.

• De très nombreuses démos sont attendues pour la X-MAS Party de TSL, Anarchy et Crystal fin décembre.

• Intense a sorti un mag appelé Hexagone.

• De nombreux slide-shows sont en préparation (Zoom/Anarchy, Thanatos/PMC, Mwaba/Majic12 ...).

• Le "Tas" sortira très prochainement une intro qui sera codée par Over et Morbide.

• Une section française est née avec deux membres : Gengis et H30+ émanant de Liquid.

• Contrairement à une idée répandue, le groupe Liquid n'est pas mort ! Sous peu de nouvelles productions devraient voir le jour.

• Mental/Willow (ex-Anarchy) revient en force avec un pack nommé : 'Strange Dream'. Crédits : code, Nam/Willow ; gfx, Alex/Alcatraz ; pack, Mental.

• Ultim ne fait plus partie de Breakdown/Exorcists. Les membres restants sont : Tuner (swap et gfx), Violator (coder), Dockers (musicien), Le Seigneur (gfx), Izor (swap), Kobra (musicien). Ce groupe est à la recherche de graphistes. Pour tout renseignement contactez : Laurent Durieux, 5, rue Jean Mermoz, 74100 Anemasse, France.

• Naissance du groupe Black Power avec pour le moment trois membres : AntiC (coder), Jedi (gfx et musicien) et Barok (musicien).

• Remerciements à Sword/Rebels pour son aimable collaboration.

Vos aimables, merveilleux, fantastiques et dévoués serviteurs. ■

Padonou Philippe
et Dimitrijevic Daniel



DEMOS P

Numéro 50, c'est beau non ? Je n'ose imaginer le niveau qu'auront les démonstrations à notre centième édition, car les capacités de la machine augmentent sans cesse. Alors messieurs les programmeurs, un seul mot d'ordre : encore de l'innovation !

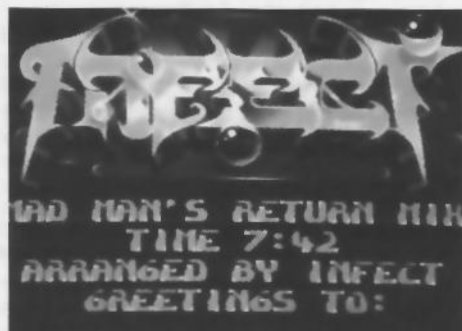
Voici donc comme d'habitude les démonstrations ayant retenu notre attention :

- Depeche : Unreleased. Une succession de 10 parties plus ou moins récentes telles que des modules de très grande qualité ou des effets plus récents comme une sphère rebondissante avec étoiles.
- Rebels : Deep Cells. La section suédoise nous propose une courte intro avec un seul effet novateur qui se suffit à lui-même : ce sont des sortes de casiers en 3D remplis avec le copper.
- Chainsaw Design : First Little Intro. Sous ce titre longuement recherché se cache une démonstration sympa pour un nouveau groupe avec une surprise : plusieurs shade-bobs animés.
- Accession : Sun Wind. Un superbe music-disk avec des graphismes ayant un style bien propre, bref, un bon design....



Anarchy : Stolen Data 9

- 2000 A.D est une mégadémo avec 2 jeux : Tétris et Manic Ball. On ne présentera plus le premier jeu qui a fait la gloire des programmeurs russes en son temps. Manic Ball est un jeu dans lequel il faut diriger une balle sur un damier soumis à une gravité, original. Les démos ne sont pas en reste avec même un scénario bien mené. Sans conteste, la meilleure démonstration de 2000 A.D.
- Anarchy : Stolen Data 9. Un design et un code revus pour une superbe finition qui en fait le meilleur de la série, vivement la dixième édition.
- Infect : Madman' S Return Mix. Un music-disk en trackload semblable aux fameux music-disks de Flash Production.



Infect : Madman's Return Mix

Bon ce n'est pas tout, mais il y a aussi les cinq démonstrations du mois.

GODS : APOCALYPSE

Si je vous dis Suède, cela vous fait penser à Phenomena (mais non, pas Phenomena France, hé hé...), et bien il faut croire que non, enfin si, heu... Voilà je m'explique, Azatoth a fait une partie dans cette Trackmo de God qui en contient 6. C'est un cube regroupant 588 points répartis sur ses surfaces avec faces cachées. Les autres parties faites par le groupe sont : des tapis 3D, des vecteurs en 3D avec trainées, des courbes de lissajou en pseudo 3D.

Programmation :	18/20
Graphismes :	16/20
Musiques :	16/20
Design :	17/20

SILENTS : STATIC CHAOS

La section allemande de Silents apporte avec celle-ci un nouveau style de module complètement destructuré, mais les innovations techniques n'en sont pas pour autant oubliées avec des "spline-monsters" qui sont des courbes de lissajou en 3D et surtout des lignes en 3D donnant une impression de profondeur étonnante. Les parties plus traditionnelles sont des cubes rebondissant avec déformations et des logos en 3D avec trainées.

Programmation :	18.5/20
Graphismes :	17/20
Musiques :	19/20
Design :	18/20

POUR LE VOIR

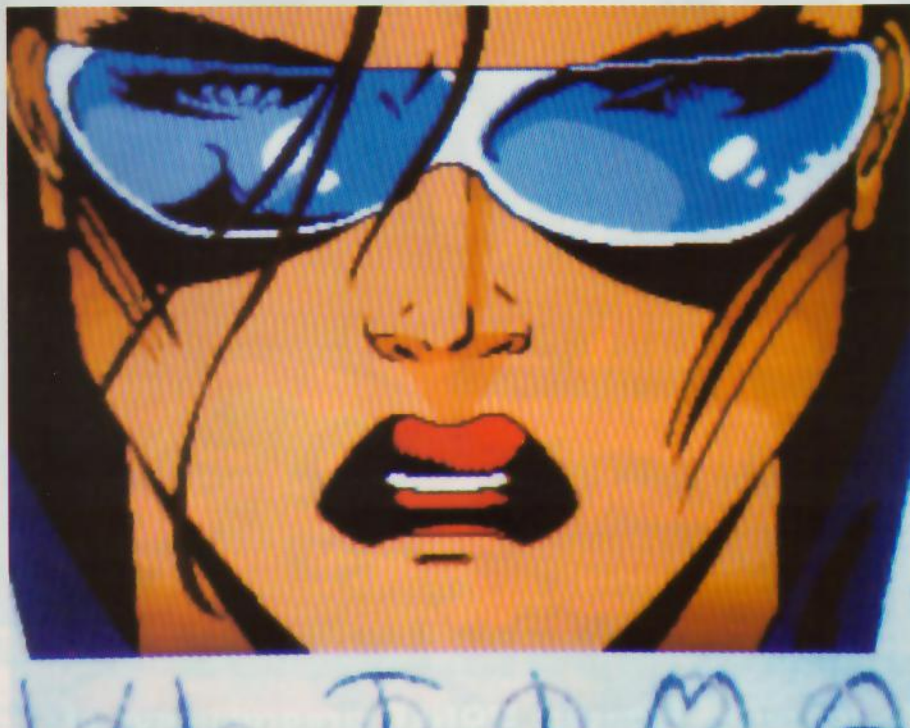


2000 A. D. Megadémo

TECH : DIGITAL INTOXICATION

Sous une allure de démonstration normale se cache un sound-disk composé de 6 modules très complets. Tous les principaux effets sont axés sur la 3D et sur son animation. Ce n'est pas la meilleure démonstration de ce groupe mais la mise en scène est supérieure à la plupart des sound-disks habituels.

Programmation	:	18/20
Graphismes	:	18/20
Musiques	:	17/20
Design	:	18/20



Intense : Ultimate Danse

INTENSE : ULTIMATE DANSE

Une nouvelle production de ce groupe prometteur qui se spécialise dans la production musicale. Le principe de ce sound-disk n'est pas sans rappeler celui des démonstrations de Flash Production (et oui encore eux, dommage qu'ils ne produisent plus rien...). Les digitalisations vocales sont excellentes mais semblent provenir de productions commerciales, dommage... Mais de toute façon c'est le résultat qui compte.

Programmation	:	16/20
Graphismes	:	16/20
Musiques	:	19/20
Design	:	16/20

SILENTS : MAXIMUM VELOCITY

Encore Silents (quand ce n'est pas Anarchy, c'est souvent eux...) mais qui se plaindrait d'avoir des produits de qualité ? Les nouveautés au niveau programmation sont des Glenz Vectors (3D transparente) rebondissant avec déformation (génial !) et surtout un scrolling de textes en glenz vector avec sources lumineuses et rotation. Du jamais vu surtout en ce qui concerne la vitesse d'animation : une image tous les cinquantièmes de seconde. Les autres parties plus communes sont des paysages fractaux précalculés, des cubes 3D avec animation de neige et de starfield dans les faces ainsi que des logos en 3D avec disparition. ■

Programmation	:	19/20
Graphismes	:	18/20
Musiques	:	16/20
Design	:	17/20

Antoine Mussard



Tech : Digital intoxication

REVEILLEZ V

Quelque soit votre niveau de programm

LAURENT EST UN VRAI FAN DE ZORRO.
PETIT, IL AVAIT TOUTE LA PANOPLIE.

AUJOURD HUI, AVEC CELLE D AMOS,
LAURENT EST EN PLEIN RÊVE.

IL PEUT FABRIQUER ET ANIMER
SON HÉROS SUR AMIGA !



Toute une gamme de produits AMOS pour les amigos de l'AMIGA !

Et pour vous aider : 3615 UBI*OS

Ce serveur vous permettra de consulter François LIONET, programmeur et heureux père de toute la gamme des produits AMOS. Il répondra plusieurs fois par semaine à toutes les questions que vous laisserez à son attention sur les produits AMOS.

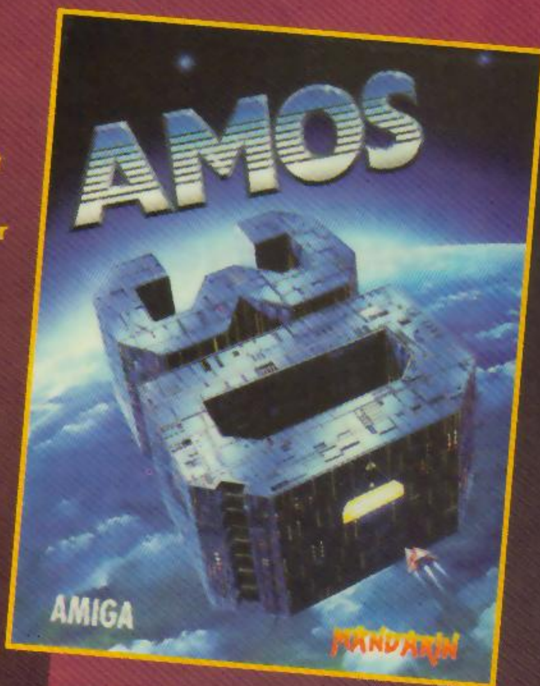
OTRE AMIGA

ation il y a un produit AMOS pour vous



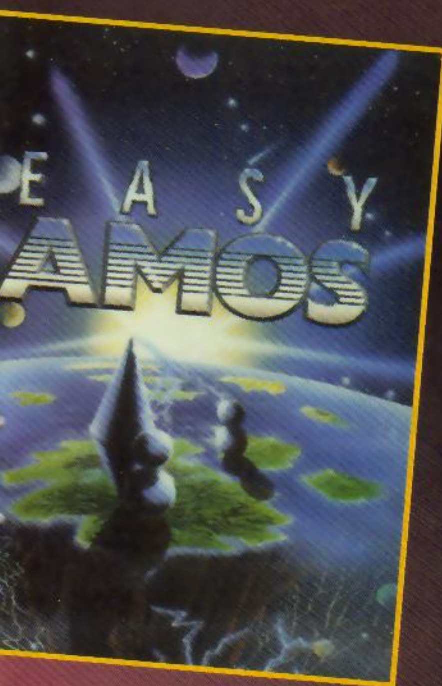
AMOS CREATOR

* Obtenez des résultats extraordinaires avec un minimum d'efforts grâce à plus de 500 commandes.
* Définissez et animez des sprites hard et soft très rapidement.
* Affichez jusqu'à huit écrans à la fois sur votre écran de télévision.
* Créez des scrollings différentiels, cette fonction est particulièrement appropriée pour les scrollings des Shoot'em ups.



AMOS 3D

* Créez de surprenants effets en 3D
* Utilisez le modeleur d'effet s pour créer tout objet 3D complexe que vous pourrez ensuite animer, déformer, coller, diminuer ou agrandir...
* Manipulez vos objets et animez en des points grâce à plus de 30 nouvelles commandes.
* Animez des détails sur la surface de vos objets et faites évoluer leur aspect... Manuel en Français



UBI SOFT
Entertaintment Software

europress SOFTWARE

AMOS COMPILER

* Compactez tous vos programmes AMOS
* Intégrez jusqu'à 68 000 instructions assembleur à vos programmes AMOS.
* Accédez à des commandes 5 fois plus rapides ce qui vous permettra d'obtenir une vitesse 2 fois plus importante en moyenne dans la plupart de vos programmes.

Ce produit est en version française intégrale.



EASY AMOS

Faites vous aider du professeur AMOS, un charmant petit martien, qui vous assistera à chaque fois que vous en aurez besoin.
EASY AMOS s'adresse à tous ceux qui veulent apprendre ou développer leurs capacités de programmation. Ce langage fait de la programmation quelque chose de simple et d'amusant tout en gardant de très larges possibilités. Le manuel de plus de 400 pages est agréable à consulter et bien sûr entièrement en Français.

En vente dans toutes les FNAC et les meilleurs points de vente.



AMIGA ARC

AMIGA COMPUTING, UK

L'AMIGA AUX URGENCES

L'Amiga vient d'être admis dans une soixantaine d'hôpitaux anglais. Contrairement aux malades, son siège dans la salle d'attente des urgences est de très longue durée : intégré à une borne multimédia, il délivre quotidiennement aux familles et aux patients des informations sur l'hôpital.
Développée par la société Medic Media (avec, entre autres, les logiciels Deluxe Paint et Art Department Professional), cette borne interactive dispose également de rubriques sur l'actualité, les prévisions météorologiques, les sports, les loisirs, etc. Chaque nuit, ces informations sont envoyées, via modem, aux Amiga.
Ce système, qui s'avère être d'ores et déjà une réussite, permet de répondre aux nouvelles exigences des hôpitaux : offrir un service d'information rapide et drainer des fonds grâce aux publicités locales qui peuvent être insérées dans les différentes rubriques.

DU PLAISIR DE L'ECRITURE

Soyons honnêtes, qui n'a jamais pesté contre le clavier de l'Amiga ? Sysons Associates (Londres) a compris les souffrances endurées par les Amigaphiles qui ont déjà goûté au confort de certains claviers PC. Pour leur permettre de retrouver ces sensations uniques, la "Keyboard Interface" autorise le branchement de n'importe quel clavier PC sur un Amiga 500 ou 500+.
Cette interface, qui se branche directement sur la carte mère de la machine (adieu la garantie !), dispose de deux leds signalant la mise sous tension et le fonctionnement du lecteur de disquettes.

AMIGA FORMAT, UK

IMPRIMANTES A L'ESSAI

Près de 25 imprimantes compatibles avec l'Amiga ont subi les tortures des sbires d'Amiga Format. Les plus résistantes furent l'imprimante à jet d'encre Canon BJ20 et l'imprimante couleur 24 aiguilles Citizen 240-C. En queue de peloton arrivent l'Epson LX-400 et la CBM MPS 1550 C.

BUREAU IDEAL

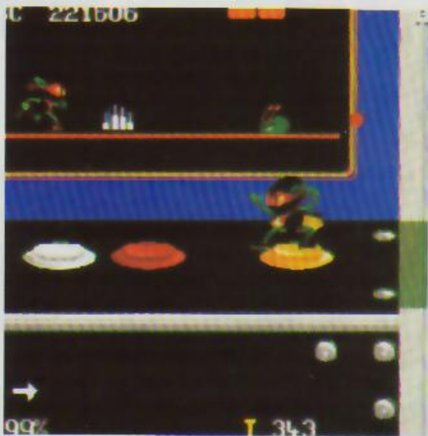
Pensé sur Amstrad voilà huit ans, le logiciel intégré "Mini-Office" (Europress Software) arrive sur Amiga. Ce programme comprend cinq modules :
- le traitement de textes offre toutes les fonctionnalités classiques de mise en page ainsi qu'un correcteur orthographique. Mini-Office joue au maximum sur les synergies entre les modules : dans le cas du traitement de textes, les graphies créées sous le module "grapheur" peuvent être importées et l'impression en publipostage peut se faire à partir du module "base de données".
- le gestionnaire de bases de données est proche des premières versions de Superbase. La navigation à travers les enregistrements se fait grâce à un panneau de commandes semblable à celui d'un magnétoscope. Des fichiers ASCII peuvent être importés et exportés.
- le tableur et le grapheur sont, de loin, les modules les plus puissants du logiciel. Tous les calculs possibles sont virtuellement réalisables. Les graphes peuvent être sauvegardés au format IFF.
- le gestionnaire de fichiers est un logiciel de type "DiskMaster". Il n'offre pas de fonctions très avancées mais permet à l'utilisateur des modules de bureautique de manipuler ses fichiers sans avoir à utiliser l'aride CLI.Amiga Format, qui a adjugé une note de 84% à cet excellent logiciel, souligne cependant que les professionnels peuvent préférer à ce logiciel intégré quatre programmes indépendants mais plus puissants. Pour ce magazine, le quatuor idéal se compose de Wordworth (Digita International), Directory Opus (INOVAtronics), Professional Calc (Gold Disk) et Superbase Professional 4 (Oxxi).

LUMIERE !

La société australienne Phoenix MicroTechnologies annonce la sortie du pack "Aladin Lighting Control" destiné à la gestion des lumières lors d'un spectacle. L'ensemble, qui comprend un logiciel et une carte, permet de remplacer la table de contrôle classique qui officie dans les théâtres.
Phoenix Micrographics, 18 Hampton Road, Keswick, South Australia 5035.

TOP 10

Les colonnes ludiques d'Amiga Format ont plébiscité ce mois-ci :



1. Zool (Gremlin)
2. Premièe (Core Design)
3. Bug Bomber (DMI Design)
4. Sim Earth (Maxis/Ocean)
5. Traders (Linel/DI)
6. Sword Of Honour (Kingsoft/DMI)
7. Fascination (Tomahawk)
8. Striker Manager (D&H Games)
9. Liverpool (Grandslam)
10. Plan 9 From Outer Space (Gremlin)

LES MEILLEURS CODERS

Amiga Format a élu ce mois-ci les dix meilleurs programmeurs de jeux anglais.
- Peter Molyneux est le premier d'entre eux. Brillant programmeur de Populous I et II et de Powermonger, il travaille actuellement sur sur une nouvelle "god-simulation" appelée Pip.
- Archer Maclean est surtout connu pour Jimmy White's Snooker. Après des études en cybernétique, il s'est consacré

UND THE WORLD

à la programmation pour "enfin pouvoir m'acheter une Ferrari".
- Raffaele Cecco a programmé la série des Cibernoïd ainsi que First Samouraï. Il développe actuellement une séquelle de ce dernier jeu : Second Samouraï.
- Geoff Crammon a réalisé Stunt Car Racer et Formula 1 Grand Prix... vous vous disiez bien qu'il y avait un air de famille. Physicien de formation, Geoff considère la programmation de jeux comme un moyen facile de gagner de l'argent... c'est cela, oui.
- Megalomania, Wizkid, 3D Tennis, SEUCK (Shoot'Em Up Construction Kit), sont des oeuvres de Jon Hare. Il travaille actuellement sur Megalomania 2.
- Rik Yapp fait figure d'ancien. Il a commencé son métier de programmeur sur l'ancêtre de l'Amiga : le PET de Commodore. Sur Amiga, il a réalisé Sleeping Gods Lie, Team Yankee, Trivial Pursuit et Pacific Islands.
- Elite est la plus grande simulation de commerce intergalactique réalisée jusqu'à Elite 2. C'est du moins ce que dit David Braben, son génial programmeur. Il est aussi l'auteur du jeu Virus.
- Tony Crowther a commencé à programmer à l'école et à vendre ses programmes éducatifs à ses professeurs. Il est le créateur de Bombuzal, Captive, Phobia et Knightmare. Il réfléchit pour l'instant à une deuxième version de Captive et à un logiciel de dessin.
- Shaun Southern a débuté sur Vic 20. Aujourd'hui, il est le spécialiste des simulations de courses automobiles avec les deux versions de Super Cars et les trois versions de Lotus (la version 3 sera commercialisée sous peu).
- "Last but not least", les incontournables BitMap Brothers, de leur vrai nom Mike Montgommery et Steve Kelly. Mike était à l'origine le manager d'une succursale de supermarchés et Steve le gérant d'un magasin. Le premier a abandonné son job pour goûter à la programmation, le deuxième, suite à un accident l'immobilisant pendant plus d'un an, s'est mis à la programmation pour tuer le temps. Il ont réalisé Xenon I et II, Speedball I et II, Cadaver I et II, Gods, Magic Pockets...

TOP 10 (DEUXIEME)

Amiga Format, dans sa folie des classements, donne chaque mois un hit-parade des meilleurs utilitaires du Domaine Public.

1. Pc Task
2. Amiga Tutorial
3. Virus Checker
4. Power Logo
5. DCopy 2
6. Messy SID 2
7. Magnetic Pages
8. Sid 2
9. HD Click
10. Structured Clip Art

AMIGA FORCE, UK

LES TRICHEURS

Un nouveau magazine dédié à l'Amiga vient de voir le jour en Angleterre. Inspiré du mensuel "Zzap! 64" dédié entièrement aux astuces pour les jeux du Commodore 64, Amiga Force ne parle que de codes, de cartes, et d'astuces diverses pour les jeux Amiga.
Amiga Force, Europress Enterprise, Europa House, Adlington Park, Macclesfield SK10 4NP.

CU AMIGA, UK

HAUTE PROTECTION

La gamme des coffres-forts Phoenix DataCare est conçue pour les supports magnétiques : des disquettes 3"1/2 aux cartouches 3480. D'origine suédoise, ces mini-coffres ont obtenu une note de 20/20 au test "A90" : chauffage à 1 000°C pendant une heure et demie. Ils disposent en outre d'une serrure haute sécurité, d'un revêtement anti-statique, anti-humidité et anti-poussière. Les prix de la gamme s'étendent de 2 000 à 8 000 francs.
Action Computer Supplies, Alperton House, Bridgwater Road, Wembley, Middlesex HA0 1EH, Angleterre, Tel : 19.44.800.333.333.

AMIGA 64

La fidélité à une marque, surtout dans un secteur aussi sensible que celui de l'informatique, est fréquente. Ainsi, beaucoup d'entre vous qui ont un Amiga ont d'abord eu un Commodore 64. Le jour de l'arrivée de l'Amiga dans votre foyer, le feu 64, ses programmes et tous ses périphériques ont donc pris le chemin du placard, soit par lâcheté (n'ayant pas le courage de vendre l'objet de toutes vos joies des années 80), soit par nécessité (incapable de trouver un acheteur pour cet ancêtre).
York Electronics a pensé à vous en développant un produit vous permettant d'utiliser le hard et le soft du 64 sur l'Amiga.
L'Amiga-64-Link permet de relier les périphériques du 64 à un Amiga par le port parallèle. Les imprimantes MPS, DPS, VIC, Star, Brother, Seikosha et Citizen compatibles 64 peuvent maintenant fonctionner sur l'Amiga.
De plus, le logiciel autorise le transfert de fichiers en ASCII ou binaire permettant à l'utilisateur de retrouver ses fichiers ou de faire fonctionner ses anciens programmes à l'aide d'un des nombreux émulateurs 64 disponibles dans le Domaine Public.
York Electronic Research, The Paddocks, Jockey Lane, Huntington, York Y03 9NE, Angleterre, Tel : 19.44.904.610.722.

DISK-PICK

Les fanatiques de l'Amiga, submergés par des centaines de disquettes, connaissent les bienfaits des boîtiers de rangement. Un système sympathique est offert par la société AU Direct : une boîte contenant une quinzaine de disquettes. Celles-ci sont placées horizontalement dans des encoches réservées à cet effet. Un mécanisme astucieux permet de les faire légèrement sortir de la boîte en les poussant du doigt. Le boîtier peut se fermer grâce à un couvercle coulissant.
AU Direct, Dpt MJ, Greater London House, Hampstead Road, London NW1 7QQ, Angleterre.

SCANNER EPSON

Epson Angleterre annonce un nouveau scanner. Le GT 6000 permet de digitaliser des images au format A4 en 16,7 millions de couleurs ou 256 dégradés de gris. Il peut également être utilisé comme un photocopieur couleur lorsqu'il est branché à une imprimante couleur.
Livré avec le scanner, le soft d'utilisation, conçu par ASDG, est entièrement compatible avec le logiciel "The Art Department Professional". Il autorise la manipulation des numérisations avec de multiples fonctions : anti-aliasing, contrôle des textures, conversion couleur/noir et blanc, changement de taille, etc. Les images peuvent être sauvegardées aux formats graphiques standards : IFF, Targa, GIF, JPeg, SUB, X, Postscript...■

Romain Canonge



AUTOMNE STUDIEUX

En cette saison, faute de pouvoir cultiver la terre, fertilisons notre esprit. Novembre et ses frimas nous incitent à rester bien au chaud dans nos foyers. Profitons de ces instants pour revoir nos classiques.

Nathan Logiciels propose aux plus consciencieux d'en profiter pour apprivoiser enfin les mathématiques. Ceux qui sont déjà convertis à cette discipline passionnante mais néanmoins ardue, pourront pour le moins s'améliorer à grande vitesse. Les petits, quant à eux, sont extrêmement gâtés par Coktel Vision. Ce dernier transformant l'apprentissage de la lecture en une partie de pur plaisir.

EXONATHAN MATHS

Exonathan Maths a été développé pour les classes de 6e-5e-4e-3e. Il est le prolongement sur ordinateur de la collection Exonathan livres et constitue de ce fait un outil complémentaire précieux pour la réussite scolaire.
Nous nous sommes intéressés au programme de 5e. Le logiciel se décline en seize chapitres : opérations sur les décimaux, fractions, quotient de nombres décimaux, nombres relatifs, équations, proportionnalité, échelles et pourcentages, diagrammes et statistiques, triangles, symétrie centrale, parallèlogramme, aires et périmètres, repérage d'un point-distance, prisme, unités de volume-cylindres, points et droites, plans dans l'espace. Exonathan Maths possède une banque de plus de 200 exercices variés (saisie au clavier, mots croisés, bataille navale...) et dispose d'outils intégrés (calculettes, guides techniques). Il est possible de consulter un rappel du cours avant de commencer un exercice ou lors de son déroulement. Deux essais sont accordés pour répondre aux exercices les plus délicats. Et si malgré l'aide permanente, vous échouez, la solution apparaît à vos yeux éblouis. Un carnet de notes personnalisé et imprimable où l'on peut visualiser les moyennes sous forme de diagrammes permet de suivre votre progression. Exonathan Maths est efficace parce qu'il est simple d'emploi, convivial et qu'il "colle" au programme scolaire .

Edité par Nathan Logiciels
Prix communiqué 275 F

ADIBOU - JE LIS 4/5 ANS

Les enfants qui connaissent déjà Adibou seront très heureux de retrouver le personnage et son environnement magique, élargi et amplifié par cette application. Ce logiciel se propose d'introduire les 4/5 ans au monde de la lecture... La découverte de ce nouvel univers commence par l'apparition d'un livre merveilleux. Dans ce livre, le moulin fait tourner ses ailes, le soldat de bois salue, l'arbre épelle des lettres tout en agitant ses pommes. La règle est élémentaire : il suffit de cliquer à l'aide de la souris au gré de l'inspiration de l'enfant sur les divers objets pour déclencher des animations pleines d'humour et commencer de nombreuses activités éducatives. Tout un monde s'anime pour proposer à l'enfant des exercices et des jeux tels que : le "le ou la", le jeu des familles, le jeu des dominos, le "memory" des animaux...
Par exemple deux androïdes apparaissent si l'on clique sur le pommier : un robot fille et un robot garçon. L'enfant doit cliquer sur l'un ou l'autre selon le genre (masculin ou féminin) de l'image qui apparaît au centre de l'écran. Chaque robot a une porte sur le ventre, qu'il ouvre pour ranger l'image. Adibou bondit de joie et crie "youpi" à chaque réponse positive. Si l'on clique sur le moulin, un robot et une poubelle apparaissent, ainsi qu'une image et une syllabe... Si le nom de l'image contient la syllabe, il faut cliquer sur le robot qui range alors l'image dans son ventre. Dans le cas contraire, il faut cliquer sur la poubelle. L'image alors se froisse et va s'y jeter. Adibou est toujours présent pour aider par le texte l'image et parler de sa douce voix digitalisée. Objets et personnages sont support à une série d'activités d'apprentissage : classement de mots, reproduction de rythmes graphiques, reconnaissance de positions dans l'espace, association de formes et couleurs... Chaque activité bénéficie de trois niveaux de difficulté accessibles à tout moment.
Ludique, merveilleusement coloré, sonorisé et animé, Adibou Je Lis 4/7 ans plaira autant aux parents qu'aux enfants car il est non seulement attrayant mais extrêmement bien conçu. ■

Edité par Coktel Vision
Prix communiqué 229 F

Laure Elhardy

VOUS RECHERCHEZ... Bus+ VOUS PROPOSE

DISQUES DURS

DATAFLYER, la carte idéale pour l'utilisation personnelle*. Peut recevoir la carte mémoire DATAFLYER RAM extensible à 8 Mo. Livrée avec câbles, logiciel d'autoconfiguration facile à utiliser. Chaque carte disque dur est livrée formatée prête à l'utilisation.

* Les "pros" en sont aussi très satisfaits !

A2000

Dataflyer **42** MO Quantum .... PROMO	2. 650 F
Dataflyer **42** MO Quantum + RAM (2-8 MO) peuplée 2 MO	3. 650 F
Dataflyer A2000 105 MO Quantum	3.950 F
Dataflyer 105 MO Quantum + RAM (2-8 MO) peuplée 2 MO	5.350 F

DATAFLYER Express NOUVEAU ***Tout simplement le meilleur choix!***

A500 ou A500 Plus



Carte contrôleur disque dur extensible à 8 Mo de mémoire.

Offre de lancement :

DataFlyer Express (SCSI) **42** Mo (HD Quantum) peuplée 2 Mo .... **3. 650 F**......*A vous d'en profiter!*

Configurations IDE ou COMBO (SCSI-IDE) sortie prévue fin août 1992.

K C S Power PC Board

L'émulateur PC des Amigas
(A500/A500+/A2000/A3000)

- Modes graphiques CGA/EGA/VGA en 16 couleurs.
- Vitesse d'horloge de 11 MHz.
- Prise en compte des périphériques et cartes de l'Amiga.
- Idéale pour l'utilisation de la logithèque pro sous MS.DOS.
- Aucune "bidouille" de montage. Garantie conservée.
- Mises à jour par disquette.



A500/A500+ (préciser le modèle à la commande).

KCS Power PC Board 500	2.200 F
KCS Power PC Board 500 (sans MS/DOS)	1.900 F

A2000/A3000

KCS Power PC Board	2.750 F
KCS Power PC Board (sans MS/DOS)	2.450 F

TECHNO SOUND TURBO *NOUVEAU*

LE SOUND SYSTEM AMIGA LE PLUS CHAUD DU MARCHE !

"Technosound... Il devrait séduire les adeptes de rap, les DJ éclatés, et tous ceux qui ont besoin de son numérique utilisable dans les autres logiciels Amiga." *(Amiga Revue).*

"Si vous n'êtes pas encore équipé pour faire de la musique sur Amiga... avec toutes les fonctions habituelles de ce genre d'engin (et même plus) et des effets temps réel absolument stupéfiants..." *(Amiga News).*

En avant la musique.

Documentation en français.

Technosound turbo..450 F

VXL* 30 ET VXL RAM - 32

DES PERFORMANCES A VOUS COUPER LE SOUFFLE

Carte accélératrice de haute qualité pour A500, A500 Plus et A2000. Uitlise le processeur ECO30 ou 68030 avec mmu. Sa conception asynchrome lui permet de supporter des vitesses d'horloge de 25, 40 ou 50 MHz. S'installe très facilement sur le support du 68000. Peut recevoir un coprocesseur mathématique 68881 ou 68882. Compatible 1.3/2.0 Sélection 68000/68030 par jumper et par logiciel. Accepte la carte mémoire 32 bit RAM-32 peuplée à 2 ou 8 Mo supportant le mode Burst. mémoire autoconfigurée et DMA. Possibilité de placer la mémoire 32 bit en addresses hautes. Chargement du kickstart en mémoire 32 bit. Utilisation de la mémoire 32 bit en mode 68000. Support pour une deuxième ROM Kickstart sur la carte mémoire avec choix de la ROM par jumper ou par logiciel. A partir de 2 950,00 F.

VXL 25 ECO 25 MHz	2 950 F
VXL 25 ECO 25 MHz + 2 MO Ram Burst (60ns)	4 950 F
VXL 25 ECO 25 MHz + 68882 + 2 MO Ram Burst (60ns)	5 950 F
VXL 25 ECO 40 MHz + 68882 + 2 MO Ram Burst (60ns)	7 450 F

Autres configurations : nous consulter.

EXTENSIONS DE MEMOIRE

BASEBOARD

Les extensions BaseBoard vous offrent le plus de souplesse possible dans l'utilisation de la RAM. Vous pouvez configurer votre RAM (Fast, Chip ou contigüe) suivant vos utilisations et votre Amiga.

BASEBOARD 4 PLUS

Permet de faire passer l'Amiga 500 Plus à 5 MO de RAM en donnant un total de 2 MO de Chip RAM et 3 MO de Fast RAM.

BaseBoard 4 Plus peuplée 0 K	700 F
BaseBoard 4 Plus peuplée 2 MO	1.250 F
BaseBoard 4 Plus peuplée 4 MO	1.950 F

A 500

BaseBoard peuplée 0 MO	750 F
BaseBoard peuplée 2 MO	1.350 F
BaseBoard peuplée 4 MO	1.990 F
BaseBoard peuplée 6 MO	3.200 F

DATA FLYER RAM

Carte d'extension mémoire pour A500 et A2000. Permet d'apporter jusqu'à 8MO de RAM supplémentaire à votre Amiga. DATAFLYER RAM se peuple de SIMMs.

A500

La carte s'installe sur la carte contrôleur SCSI DATAFLYER. (Totalement compatible avec la BaseBoard et la combinaison des deux peut faire monter la Ram de votre 500 jusqu'à 10,5 MO.)

A 2000

La carte s'installe dans un connecteur 100 broches ou se monte sur la carte DATAFLYER (à partir de la version 1.0 de la DATAFLYER PLUS).

DATAFLYER RAM

Peuplée 0 k	750 F
Peuplée 2 MO	1.260 F
Peuplée 4 MO	1.870 F
Peuplée 8 MO	3.180 F

TRILOGIC

AMIGA AUDIO DIGITIZER SAMPLER MK2

Le SAMPLER STEREO Amiga le plus rapide! (1 million d'échantillons par seconde) • Des SUPER résultats avec CD AUDIO • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (pass-through) • Reste connecté même hors utilisation • Livré avec câbles, disquette • En option adaptateur automatique d'impression. Compatible A3000 ....Prix **460 F**

INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000. Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT et d'une THROUGH et en plus de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement augmentée. La plus souple et la plus efficace. Livrée avec un câble......................Prix **390 F**

MOUSE-JOYSTICK

Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au Joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit...............................Prix **135 F**

EXTENSION A500

512 Ko avec horloge et interrupteur...........**260 F**

CHANGE KICKSTART

A500 Plus, A500, A2000

ELECTRONIQUE................................390 F

Avec Rom 1.3 ou 2.04, nous consulter.

CLASSIQUE (manuel).......................210 F

Avec Rom 1.3 ou 2.04, nous consulter.

CHANGE KS A600, nous consulter.

EXTENSION A500 PLUS

porte l'A500 Plus à 2 Mo (Chip Ram)..........**440 F**

EXTENSION A600 (1 Mo)...................**N.C.**

LECTEUR EXTERNE A500..........**560 F**

LECTEUR INTERNE A500..........**560 F**

ALIMENTATION A500..............**450 F**

Et encore beaucoup PLUS...

TELEPHONEZ-NOUS!

Bus Plus Service VPC
Votre Partenaire Confiance©

Volonté et la capacité de vous proposer les meilleurs produits aux meilleurs prix, dans les meilleurs délais. (Expédition colissimo.)

PORT : Expédition dans toute la France. Port Colissimo : 45 F. Frais supplémentaires de contre-remboursement : 60 F.

Partenaire : à votre écoute exclusive (du lundi au vendredi de 10 h 30 à 12 h 30 et de 14 h 30 à 18 h 30) la BUS PLUS HOT LINE vous conseille, vous informe, vous guide dans vos choix, vous n'êtes plus seul! Vous êtes l'interlocuteur privilégié de BUS PLUS!

Confiance : vous avez besoin d'aide pour installer votre périphérique, vous hésitez sur la marche à suivre... la BUS PLUS HOT LINE est là, à votre disposition. Si vous avez un problème la garantie BUS PLUS s'effectue par échange standard durant la période de garantie.

Les chèques, les CCP et les facturettes de cartes de crédit ne sont remises en banque qu'après expédition de votre commande.

Nos prix sont établis suivant le cours des devises étrangères.

BON DE COMMANDE BUS PLUS ☐☐☐☐☐☐☐ A envoyer avec votre règlement AMIGA ______

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

NOM ______________________

ADRESSE ______________________

VILLE ______________ CODE POSTAL ☐☐☐☐☐

Qté	Article	Prix unit.
	Frais de port	45 F
	Contre-Remboursement (si besoin)	
	Crédit CREG TOTAL	

Je ne vous commande rien aujourd'hui.

Veuillez par contre me faire parvenir une documentation sur ______________________

☐ Chèque
☐ CCP
☐ Contre-Remboursement
☐ Carte bancaire

expire à ______

DATE ______

Signature ______



LES EFFET

Nous avons vu le mois dernier comment utiliser des textures en 2D ou 3D. Ce mois-ci nous allons utiliser une des illustrations pour différents effets de titrage. En route donc pour des effets très spéciaux.

La plupart des vidéastes utilisant l'Amiga pour créer des génériques utilisent des programmes professionnels comme Broadcast Titler ou Scala. Pourtant beaucoup oublient qu'ils ont commencé tout simplement sur DPaint 2 ou 3 pour faire la plupart de leurs génériques. Ce mois-ci nous avons pensé à vous vidéastes amateurs : vous avez visionné vos dernières vacances, fait le montage mais il vous reste encore les détails les plus importants : les titrages. Les séries d'effets spéciaux que nous vous présentons ont tous été réalisés avec DPaint 4 (mais peuvent être fait sur DPaint 3). Avec un peu d'astuce et d'imagination vous pouvez réellement rivaliser avec les vidéastes professionnels.

LES LETTRES

Vous pouvez soit les dessiner une par une et les sauver en tant que brosse, soit utiliser d'autres logiciels de dessin vectoriel comme ProDraw. En effet, peu d'entre nous pensent à utiliser un logiciel vectoriel pour faire du titrage et pourtant nous avons créé nos illustrations de cette façon. Nous avons tapé notre texte avec une fonte vectorielle, nous avons déformé le texte complet en arrondi. Puis nous avons importé le dessin vectorisé dans un utilitaire de Prodraw nommé "trace" afin de pouvoir le visualiser en format "bitmap" sur Dpaint. Nous ne vous cacherons pas qu'il nous a fallu reprendre chaque lettre pour la lisser et l'égaliser davantage malgré cela nous avons gagné un temps fou sur la première solution et le résultat en est que plus spectaculaire. Il est bien évident que vous pouvez également utiliser des fontes commercialisées comme les Karafont qui sont d'un excellent rapport qualité/prix dans ce domaine spécifique.

TITRAGES

EFFET N° 1

Ce premier effet est sur les lettres en elles-mêmes. Nous avons animé un reflet qui traverse complètement le texte. Sur les figures 1 à 5 vous pouvez voir la barre lumineuse sur différentes lettres. Pour réaliser cet effet nous avons utilisé plusieurs fonctions : nous avons collé la brosse contenant notre texte sur la première page puis nous avons défini 50 images, dans le cas où vous faites l'inverse vous serez obligé de copier cette première page sur les 49 suivantes par la fonction "copier cadre". Nous avons ensuite créé notre brosse "trait de lumière" et défini un masque sur la couleur de fond. Là encore attention, il faut absolument que cette couleur de fond n'apparaisse pas dans votre texte, pensez donc à vérifier les couleurs de votre texte. Enfin nous avons positionné notre barre à l'extrême gauche du texte. Du fait du masquage, la brosse collée n'est pas visible à l'écran. En actionnant maintenant la commande principale "bouger", un requester apparaît. La valeur 500 comme valeur de distance en X est idéale. Pour plus de précautions, il convient d'activer la prévisualisation. Le résultat étant concluant, il suffit de sélectionner "tracer". Votre animation est faite. Vous pouvez bien sûr appliquer cet effet sur un texte traité avec les effets qui suivent.

EFFET N° 2

Nous arrivons aux effets d'apparitions, les plus simples à réaliser et souvent les plus couramment utilisés sont : l'arrivée du texte du haut ou du bas, de la droite ou de la gauche de l'écran.

Ces effets sont d'une facilité incroyable sur DPaint. Sur les figures de 6 à 10 vous pouvez voir arriver votre texte du fond de l'écran. Pour cela après définition des cinquante images nous avons appliqué la brosse sur la première image puis dans le requester de la commande "bouger" nous avons mis "-5000" dans les distances "z". Pour une arrivée du fond de l'écran en rotation il suffit d'entrer l'angle dans la case angle "z". Si vous avez plusieurs lignes vous pouvez utiliser les mêmes coordonnées pour que chaque ligne écrase la précédente.



Figure 1



Figure 2



Figure 3



Figure 4



Figure 5

TS DE TITRAGE


Figure 6


Figure 7


Figure 8


Figure 9


Figure 10

EFFET N°3

Nous avons voulu faire une variante plus professionnelle sur l'effet n°2. En effet, cette fois-ci, notre texte arrive toujours du fond de l'écran mais à plat en perspective pour se redresser dans les dernières images. Pour réaliser cet effet nous avons actionné, après avoir défini 50 images, la commande perspective. DPaint affiche une simili-perspective pour la symboliser. Il suffit d'utiliser les touches clavier du pavé numérique pour modifier l'angle de la perspective. Nous avons donc aplati notre texte en perspective avec les touches "7" et "8" du clavier, puis appliqué notre brosse ainsi déformée. Après action sur la commande "bouger" avec en donnée -150 en distance y (le texte descend en même temps qu'il avance afin de rendre plus réaliste la perspective) et -500 en distance z, nous ajoutons 10 images pour la rotation. Il nous faut effacer le contenu des images de 51 à 60 pour commencer le travail de minutie suivant : positionnons la symbolisation de la brosse sur la croix du milieu et actionnons les touches numériques pour la redresser. Pour plus de réalisme il faut impérativement mettre des paliers égaux si possible pour chaque image. Lorsque l'inclinaison est satisfaisante nous faisons avancer d'une image grâce à la touche "2" du clavier alphanumérique, il ne nous reste plus qu'à cliquer sur la souris sans bouger celle-ci pour éviter les décalages. Après avoir répété l'opération sur les 9 dernières images nous rajoutons de nouveau 20 images pour fixer le texte final. Vous pouvez bien sûr faire de même pour des textes qui s'ouvriraient ou se fermeraient comme porte.


Figure 11


Figure 12


Figure 13


Figure 14


Figure 15

EFFET N°4

Cet effet très simple donne un résultat étonnant quand il est bien réalisé : chaque lettre arrive seule pour se positionner à sa place. Ces lettres peuvent séparément arriver du haut, du bas, de la droite ou de la gauche de l'écran, en rotation ou linéaire... toutes les possibilités sont permises. Dans notre exemple (figure 16 à 19) nos lettres arrivent simplement de la droite chacune à leur tour. Pour réaliser cet effet, nous avons défini 10 images et placé notre première lettre, puis dans la commande "bouger" nous avons tapé -250 dans les distances x et cliqué sur "tracer". Nous avons répété l'opération pour chaque lettre. Sur la figure 20, vous pouvez remarquer que pour chaque effet nous avons également appuyé sur la touche symbolisée par une flèche suivie d'un point, c'est elle qui détermine le sens de l'animation : de la position initiale à la position finale ou l'inverse.

Pour conclure, nous vous conseillons de faire des textes courts pour éviter les surcharges sur l'écran. Enfin il ne tient qu'à vous d'agrémenter à votre façon ces différents effets pour les améliorer selon vos besoins... ■

Isabelle Halimi


Figure 16


Figure 17


Figure 18


Figure 19


Figure 20



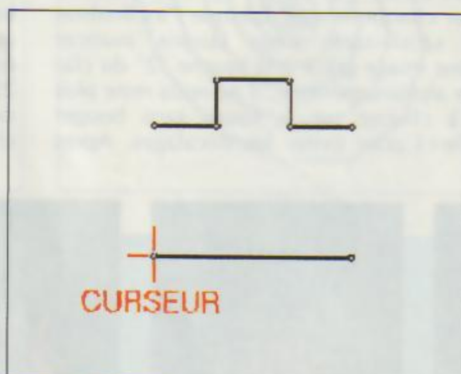
HELIX OR

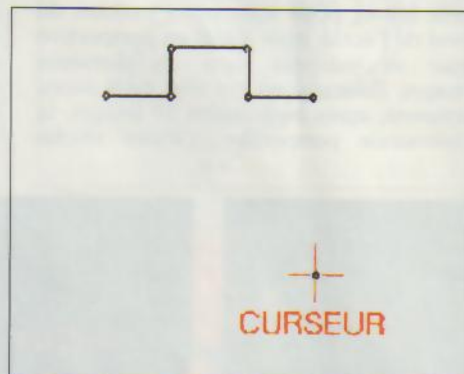
Nous avons vu le mois dernier une application possible de la fonction "make helix" avec le boulon et l'écrou. Ce mois-ci nous allons passer en revue les différentes possibilités de cette fantastique fonction.

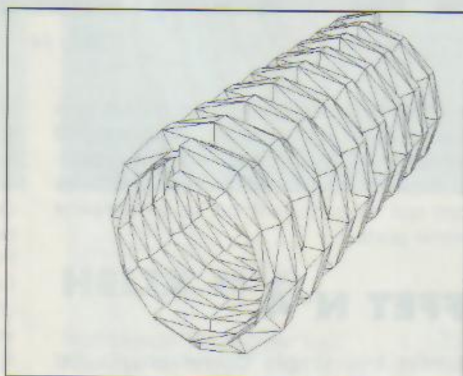
Les applications suivantes ont pour but de vous expliquer la manipulation de la fonction "make helix" et des divers résultats qu'il est possible d'obtenir. Dans les 10 exemples, tout est important : la place du curseur bien sûr, mais également la position de la figure de base et le chemin que vous créerez. Dans le manuel du logiciel Sculpt, les applications de cette fonction sont réduites à une seule page, bien mal détaillée. Dans le livre français "Maîtrisez Sculpt sur Amiga", les explications sont déjà plus claires, mais la quantité d'informations traitées dans cet ouvrage ne permet pas de s'étendre sur toutes les possibilités. Nous allons donc voir tout cela en détail, cas par cas. Chaque exemple est accompagné d'une illustration simulant la position du curseur et la forme base utilisée, un "Wire Frame" caché du résultat obtenu et une image "16 millions de couleurs". Retrouvez dans la disquette du mois les scènes de base et les scènes finales (avant et après "make helix").

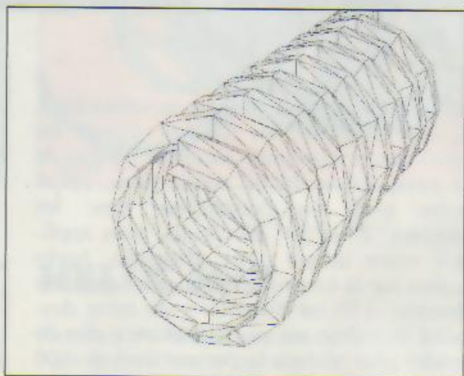
HELIX N° 1

Nombre de "steps" par tour : 12
Nombre de "steps" total : 96
Nombre de "vertices" obtenus : 582







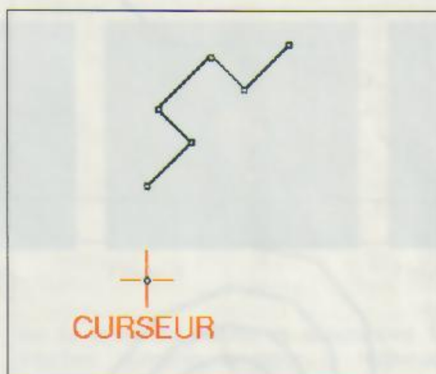


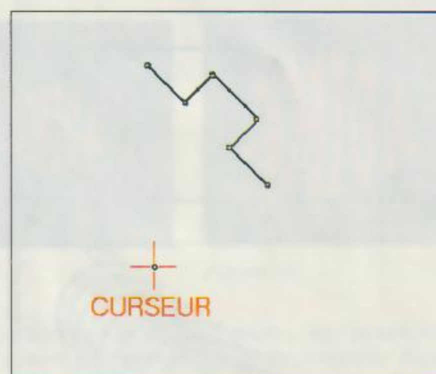

Helix 01


Helix 02

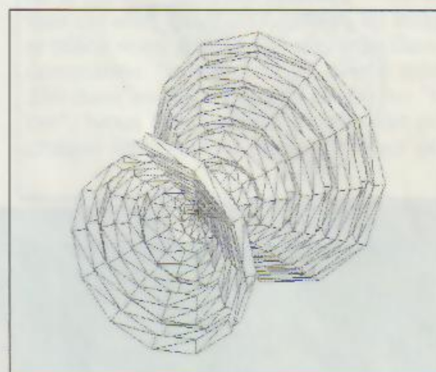
NOT HELIX (2)

Ce premier "make helix" part d'une forme primaire très simple, qui sert également à d'autres exemples. La technique employée est celle expliquée dans le manuel de base de Sculpt : le curseur est placé sur un premier "vertex", un second donne la direction et le pas de rotation.
Important : la distance entre le curseur et la forme primaire détermine le rayon de rotation. Le résultat obtenu ressemble à un filetage de pièce mécanique. Le pas indiqué par les deux "vertices" étant identique à la largeur de l'objet de base, l'objet fini ne présente pas d'espace entre les rotations.









HELIX N° 2

Nombre de "steps" par tour	:	12
Nombre de "steps" total	:	96
Nombre de "vertices" obtenus	:	497

Cet "helix" utilise les mêmes paramètres de base que le précédent, la différence réside dans la disparition des deux "vertices" indiquant le pas. Le logiciel a directement interprété notre intention de ne pas avoir d'espace entre les rotations. Cette action nous permet d'économiser 85 "vertices". Important : la position du curseur reste primordiale, qu'il soit à gauche ou à droite de l'écran ne change rien, mais la position haut/bas détermine toujours le diamètre de l'objet final. Comme vous pouvez le constater dans les images "wire frame" et dans l'image "24 Bitplanes", les deux objets sont rigoureusement identiques.


Helix 03


Helix 04

HELIX N° 3

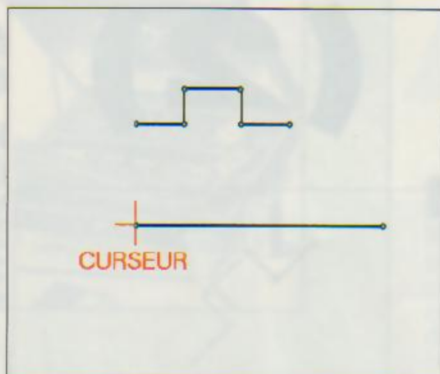
Nombre de "steps" par tour	:	12
Nombre de "steps" total	:	96
Nombre de "vertices" obtenus	:	497

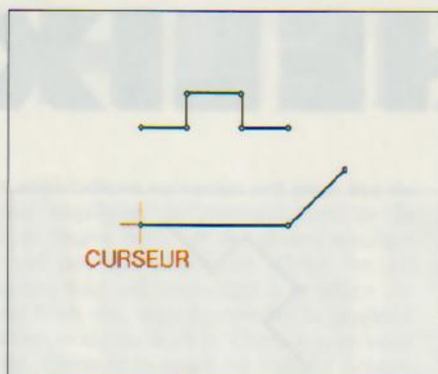
Un fait nouveau intervient dans cet "helix", l'objet de base est orienté de 45 degrés. Les paramètres de "step" par tour et "step" final sont identiques au précédent "helix", idem pour le paramétrage du pas, qui est proprement supprimé et qui a toujours pour effet de créer un objet d'un seul bloc, sans espace entre les rotations. De lui-même l'objet s'est incliné, et le résultat obtenu ne ressemble plus à un cylindre, mais plutôt à un cône. Si le curseur avait été placé sur le premier "vertice" de l'objet, celui-ci aurait été fermé en son extrémité. Souvenez-vous de cette opération, qui peut vous servir dans la création d'une vis.

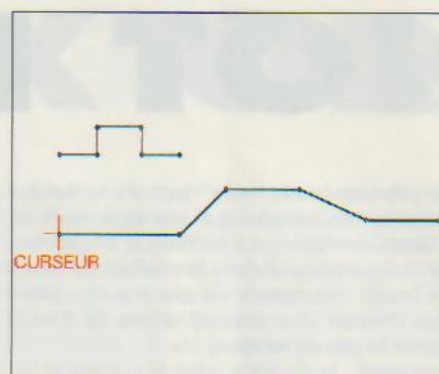
HELIX N° 4

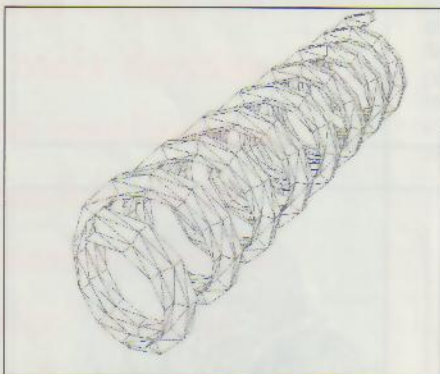
Nombre de "steps" par tour	:	12
Nombre de "steps" total	:	96
Nombres de "vertices" obtenus	:	497

Cette variante du "make helix" n° 3, nous permet d'observer le résultat obtenu en inclinant la forme de base dans le sens inverse. L'axe de rotation déterminé par la position du curseur, provoque l'inversion du mouvement de rotation, lorsque l'objet dans son élaboration, croise celui-ci. Je vous l'accorde, ce type de forme n'a pas vraiment d'application, mais la beauté de l'objet méritait que nous l'évoquions, sans compter que l'on peut toujours tirer un profit bénéfique d'une application négative (fin des propos philosophiques).

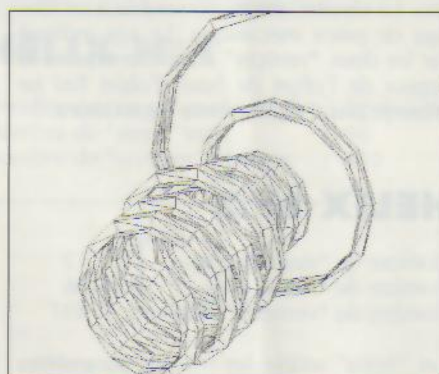




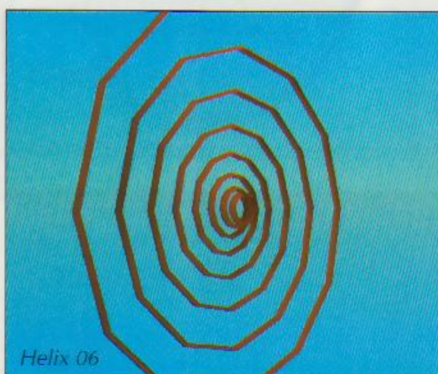


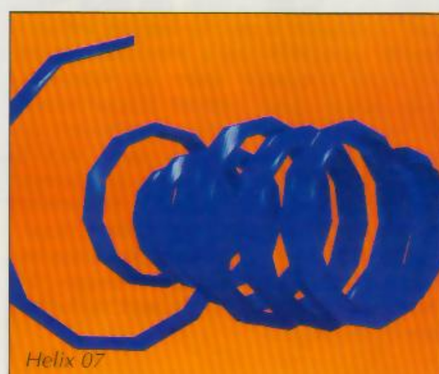







Helix 05


Helix 06


Helix 07

HELIX N° 5

Nombre de "steps" par tour	:	12
Nombre de "steps" total	:	96
Nombre de "vertices" obtenus	:	582

Reprenons maintenant les "helix" avec les paramètres sans les placer sur l'axe de rotation : la distance entre le dernier "vertex" de la forme de base et le dernier "vertex" du pas, vous indique la largeur que vous obtiendrez entre chaque rotation. Cette "helix" n° 5 n'a rien d'exceptionnel car il s'agit là de l'utilisation de base de cette fonction, mais elle nous sert d'étalon pour les exemples suivants qui portent sur l'emploi de ce paramètre Axe/Pas. Notez toutefois que l'objet obtenu est cylindrique et constant.

HELIX N°6

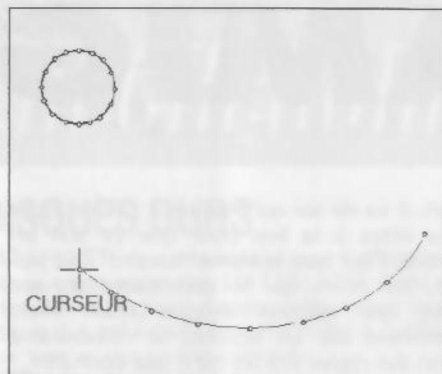
Nombre de "steps" par tour	:	12
Nombre de "steps" total	:	96
Nombre de "vertices" obtenus	:	582

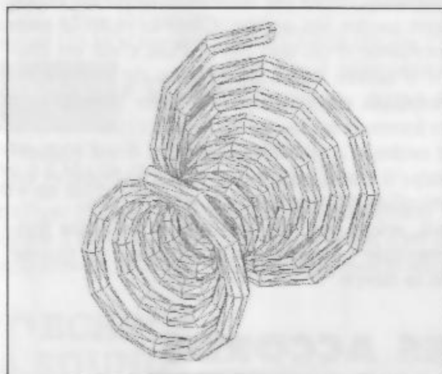
Dans cet exemple nous faisons intervenir un Axe/Pas de trois "vertices" dont le dernier est incliné à 45 degrés. Le résultat obtenu est surprenant, mais sans vraiment de surprise quand on l'analyse : nous avons donné l'ordre à la fonction "helix" de créer une première rotation linéaire, et les autres rotations en prenant une différence de diamètre selon un axe incliné de 45 degrés à chaque rotation. Regardez bien le "wire frame", il illustre exactement les informations fournies sur l'écran.

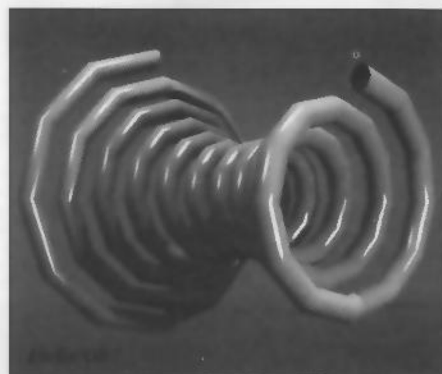
HELIX N°7

Nombre de "steps" par tour	:	12
Nombre de "steps" total	:	96
Nombre de "vertices" obtenus	:	582

Nous n'allons pas en rester là avec le paramètrage Axe/Pas ; nous allons maintenant rajouter plusieurs "vertices" sur l'axe avec différentes inclinaisons, afin de constater que cette fonction peut gérer plusieurs paramètres de diamètre et de pas différents. Comme vous pouvez le constater, la fonction gère sans problème plusieurs paramètres Axe/Pas. Vous commencez sûrement à imaginer plusieurs possibilités ; c'est ce que nous allons voir maintenant, avec des paramètrages plus fins, en vue de la création d'un objet réaliste.



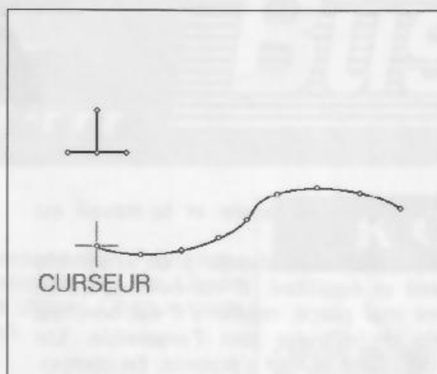


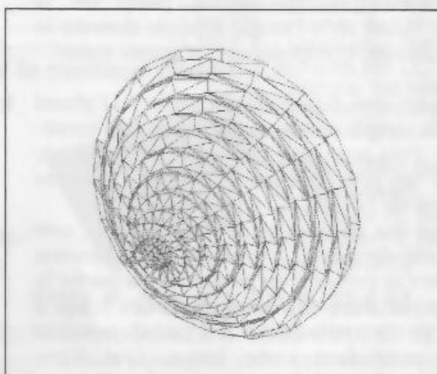


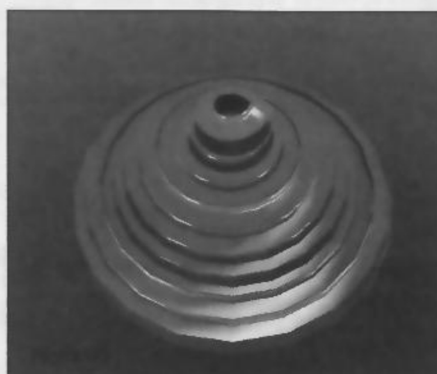
HELIX N°8

Nombre de "steps" par tour	:	12
Nombre de "steps" total	:	120
Nombre de "vertices" obtenus	:	968

Modélisons un ressort ayant un diamètre non constant : la forme de base sera un cercle (8 à 12 "vertices"), le pas sera un morceau de cercle de 10 "vertices". Le nombre d'étapes finales correspond au nombre de vertices sur l'Axe/Pas, une rotation étant paramétrée par un "vertex". La forme finale suit bien notre Axe/Pas, nous pouvons donc en conclure que tout est possible.



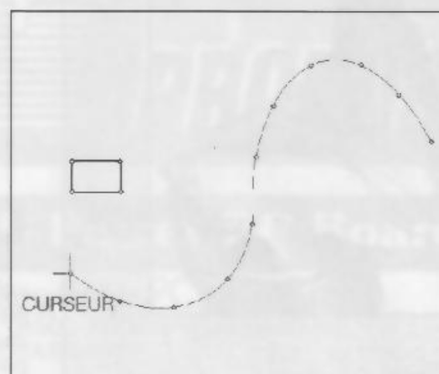


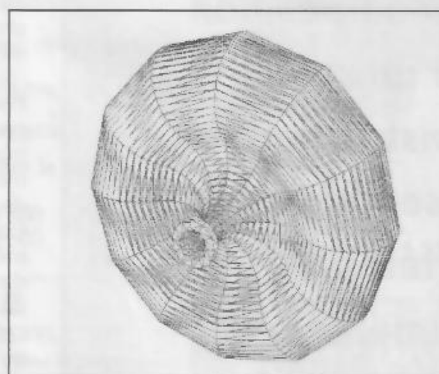


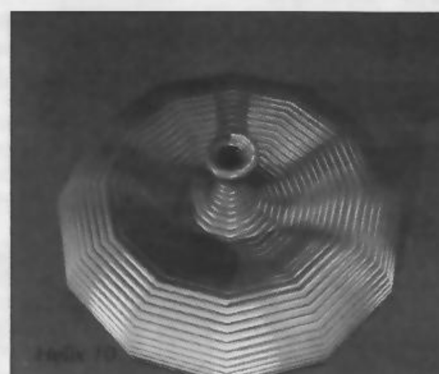
HELIX N° 9

Nombre de "steps" par tour	:	20
Nombre de "steps" total	:	220
Nombre de "vertices" obtenus	:	884

Cette exemple est calqué sur l'exemple précédent, le but étant d'obtenir la réaction de la fonction "helix" lorsque la forme de l'Axe/Pas à suivre comporte des dénivélations hautes puis basses.







HELIX N°10

Nombre de "steps" par tour	:	12
Nombre de "steps" total	:	480
Nombre de "vertices" obtenus	:	1924

La cerise sur le gâteau ! La forme de l'Axe/Pas est franchement torturée, mais force est de constater que notre objet suit toujours au fil des rotations les paramètres que nous lui avons imposés.

Dans les mois prochains de nombreuses créations seront sûrement élaborées à partir de cette fonction que nombre d'entre vous ont redécouvert à l'occasion de "Boulon et Ecrou". ■

Pascal Rimbault



AMIGA

La composition est une construction, un assemblage de différents éléments sonores qui doivent s'imbriquer selon certaines règles de base. Ainsi cette architecture invisible a ses fondations, ses piliers sur lesquels viennent s'ajouter toute l'infrastructure.

La dernière tuile posée et le travail est fini...
Tout ce travail doit aboutir à un ensemble cohérent et équilibré. Il est évident qu'un élément mal placé, même s'il est bon, est capable de détruire tout l'ensemble. Un pilier défaillant et tout s'écroule. En composition, la partie de basse en est un. Nous allons donc maintenant, à partir de la simple basse style boogie-woogie donnée le mois dernier, composer un morceau entier.

Pourquoi une basse de ce style ? D'abord pour la simplicité de sa structure très symétrique. Puis pour son caractère archi-connu, même les profanes reconnaissent ce genre de ligne de basse.
Comme il a été précisé le mois dernier, une méthode de travail s'impose. Nous devons dans le cas présent, en partant de la partie la plus grave, inventer d'autres parties jusqu'à celle de la mélodie. Il est aussi possible qu'en entendant cette basse, une ligne mélodique apparaisse comme évidente ; l'audition répétée d'une ligne de basse favorise ce phénomène. Seulement voilà : on ne peut évidemment pas mettre n'importe quelle note n'importe où.
La superposition de plusieurs notes (au moins trois) forme un accord et il est indispensable de connaître comment on les constitue ce qui sera le sujet principal de cette rubrique.

D'autre part l'enchaînement de ces accords obéit à des règles bien précises tout en laissant heureusement une grande marge de liberté (cependant cette liberté sera toujours proportionnelle aux connaissances de ces règles).
Cette science de la structure et de l'enchaînement des accords s'appelle l'harmonie. Un accord, étant un ensemble de notes jouées simultanément, forme par conséquent sur une portée une "barre" verticale. L'harmonie sera donc une écriture musicale dite "verticale". Au contraire si, pour composer un morceau, on superpose des lignes mélodiques horizontales, il s'agira d'un autre mode de conception musicale appelé contrepoint. Un canon par exemple est une composition fondée sur ce principe.
Comme en toute chose, le radicalisme est déconseillé et l'idéal est d'utiliser ces deux techniques d'écriture de manière équilibrée.

LES ACCORDS

Un accord est un groupe d'au minimum trois notes jouées simultanément (deux notes forment seulement un intervalle, reportez-vous à la rubrique du mois dernier). Il va de soi qu'il ne suffit pas de jouer trois notes à la fois pour que ce soit un accord. Pour que le terme "accord" soit justifié, les notes qui le constituent doivent avoir une relation logique entre elles. Autrement dit, les accords se construisent selon des règles strictes qu'il faut connaître.
Un accord est toujours composé d'une fondamentale, note de base sur laquelle reposeront toutes les autres. C'est la note la plus importante d'où son nom. Puis c'est en plaçant d'autres notes au-dessus de cette fondamentale dans un ordre bien précis que l'on formera tel ou tel type d'accord.
Cet ordre n'a pas été inventé ; il est naturel puisqu'il obéit aux lois de l'acoustique et en particulier des harmoniques d'un son.
Ainsi, selon ces lois, au-dessus de notre fondamentale viennent dans l'ordre : la quinte puis la tierce.

LES ACCORDS PARFAITS

L'accord le plus simple, qui est d'ailleurs la base de tous les autres, est l'accord parfait. Il se compose bien sûr d'une fondamentale, prenons DO par exemple, puis de la note qui est à une quinte supérieure au-dessus, dans ce cas il s'agira de SOL, enfin de la note qui se trouve une tierce supérieure toujours au-dessus, dans notre cas le MI. Cette note (ou tierce de la fondamentale) est extrêmement importante, car suivant qu'elle sera abaissée ou non notre accord parfait changera de type.
En effet, il existe deux genres d'accord parfait : majeur ou mineur. Si la tierce de l'accord, comme dans notre exemple, est majeure, l'accord parfait sera lui aussi majeur, la suite n'est que pure logique : si au contraire notre tierce est mineure, l'accord parfait sera lui aussi mineur.
Dans notre exemple l'intervalle séparant la fondamentale DO du MI est une tierce majeure, l'accord qui en résulte : DO MI SOL sera donc appelé : accord parfait majeur de DO ou plus simplement accord de DO majeur. Il suffit, pour le transformer en accord parfait mineur, d'abaisser la tierce de la fondamentale (MI) d'un demi-ton pour obtenir un accord parfait mineur de DO, ce qui donnerait : DO, MIb, SOL.
Prenons un autre exemple. De quelles notes est constitué l'accord parfait de FA majeur ? De FA bien sûr puisque c'est la fondamentale de l'accord puis de sa quinte (DO) et enfin de sa tierce majeure (LA). Au total : FA, LA, DO. N'oubliez jamais que toutes les notes d'un accord sont toujours calculées par rapport à sa fondamentale. Quelles sont

AMME ETC.

les notes qui forment l'accord de SOL mineur ? SOL évidemment puis sa quinte (RE) et SIb qui est la tierce mineure de la fondamentale. Comme vous pouvez le constater, cela n'est pas sorcier ; cependant il est indispensable de connaître parfaitement les différents intervalles. Tous ces sujets techniques et théoriques doivent être étudiés de manière plus approfondie dans les traités de théorie musicale, d'harmonie et autres ; cette rubrique ne pouvant en aucun cas les remplacer.

LES CHIFFRAGES LES ACCORDS DE SEPTIEME

Dès lors que vous avez compris les principes de construction d'un accord parfait il vous est possible d'étudier d'autres accords. Après les accords parfaits, viennent les accords de septième ; sur une partition ou bien une "grille" ou encore un "score", les accords sont représentés par des abréviations ou des chiffres. DO M ou DO MAJ ou tout simplement DO signifiera : accord de DO majeur. DO min ou DOm ou encore DO- sera l'abréviation de l'accord de DO mineur. SOL 7 indiquera au musicien qu'il faut jouer un accord de SOL septième.

Les accords de 7 sont assez nombreux, aussi nous en étudierons que deux : la septième de dominante et la septième mineure. Sachez que si l'on emploie simplement le terme "septième" il s'agit d'une septième "standard" ou si vous préférez "normale". Un traité d'harmonie comprenant au bas mot plusieurs centaines de pages, il n'est pas possible de rentrer plus dans les détails.

Pour obtenir un accord de septième "standard" il suffit d'ajouter à un accord parfait MAJEUR la note qui se trouve à l'intervalle de septième mineure de la fondamentale. Reprenons un exemple, quelle sont les notes qui forment l'accord de SOL 7 ? Rien de plus simple, d'abord toutes les notes de l'accord parfait majeur de SOL: SOL, SI, RE et la note qui se trouve à un intervalle de septième de la fondamentale, c'est-à-dire FA. Autre exemple, quelles sont les notes qui constituent DO 7 ? DO, MI, SOL, SIb. Pourquoi SIb ? Parce qu'un SI naturel se trouverait à un intervalle de septième majeure de la fondamentale, donc il faut abaisser ce SI d'un demi ton au moyen du bémol pour obtenir un intervalle de septième mineure. Afin de ne pas commettre d'erreur, il est absolument indispensable de ne pas confondre les intervalles et les accords.

Construisons maintenant un accord de 7 mineure en prenant RE comme fondamentale. Par rapport à notre accord de 7 "normal" il n'y a qu'une seule note qui changera : la tierce. Au lieu d'être majeure elle sera, vous l'avez deviné, mineure. Nous aurons donc ainsi RE, FA, LA, DO. Effectivement vous remarquerez que l'intervalle RE, FA forme une tierce mineure. L'accord de RE 7 nécessiterait que l'on augmente ce FA d'un demi ton (au moyen du dièse) et serait formé de RE, FA#, LA, DO. Donc, en résumé ce qui transforme un accord de 7 en accord de 7min est uniquement l'abaissement d'un demi ton de sa tierce.
La ligne de basse de notre boogie-woogie sous-entend un certain nombre de 7 et de 7min. Ce n'est pas une "solution" qui vous est proposée, mais quelques possibilités de l'harmoniser. Vous disposez de tous les éléments pour terminer cet exercice d'écriture ; faites différents essais (rien ne vous empêche de transposer par exemple la basse à l'octave inférieure) et une fois toutes vos parties bien en place, à la bonne hauteur, orchestrez le tout. Quand tout "sonnera" bien, votre morceau sera achevé. Nous passerons alors à des compositions nettement plus complexes. ■

Philippe de France



ELEM MON CH

Continuons notre petite étude des représentations de figures tridimensionnelles avec une technique classique et très puissante, le Z-buffer. Que se cache-t-il derrière cette nouvelle technique...

Il arrive assez souvent que l'on veuille représenter une scène constituée de volumes répartis dans l'espace sans avoir besoin de rendu particulièrement sophistiqué (en particulier sans effet de réflexion et de réfraction comme ceux que nous avons vus dans notre précédent article, et qui sont généralement produits à l'aide de méthodes dérivées du ray-tracing). Si l'on considère le problème, il se résume à une seule et unique chose : déterminer de manière précise les parties visibles et cachées de chaque volume.

Si l'on veut aller vite, et si l'on a affaire à des objets simples, on peut simplement classer les objets selon leurs distances à l'observateur, et les afficher en ordre inverse (on trace en dernier les objets proches, qui cacheront ainsi les objets placés derrière eux). Pour cela, on particularisera un point de chaque volume qui sera le représentant pour la distance (on prend souvent le centre de gravité des volumes - ou l'isobarycentre de leurs sommets - comme point de repère).

On s'aperçoit rapidement que cet "algorithme" primaire est souvent mis en défaut, même sur des cas excessivement simples. Prenons simplement le cas où une petite "plaque" est placée devant une grande, comme sur la figure 1. La plaque P1 est bien derrière la plaque P2, alors que le centre de gravité G1 de P1 est plus près de l'observateur que G2, qui est le centre de gravité de P2. De même, si un objet est en partie devant et en partie derrière un autre (figure 2), cette méthode est rendue complètement inopérante puisque les objets sont tracés en une seule fois.

Il faut donc trouver mieux. En allant vite, peu de choses sont possibles ; on peut conserver la méthode exposée ci-dessus en pré-traitant les volumes pour éliminer les cas pathologiques comme ceux donnés en exemples. On a alors à faire un programme qui va préparer la scène à afficher en divisant les volumes de départ en morceaux plus "conciliants".

Il existe néanmoins une autre méthode, plus simple d'un point de vue mathématique, peut-être un peu plus difficile à mettre en oeuvre, et beaucoup plus lente. Il s'agit du "Z-buffer". L'idée est particulièrement simple et élégante : elle consiste à associer à chaque pixel une profondeur (d'où le terme de "Z-buffer", on aura quelque part en mémoire les coordonnées Z des pixels de l'écran). Il suffira donc pour afficher un volume de comparer les coordonnées Z de "ses" pixels avec celles des pixels de

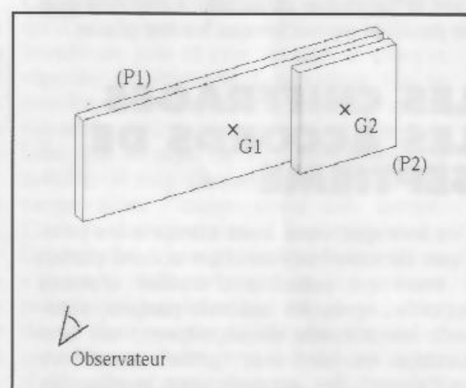


Figure 1 : premier cas où le trie brutal échoue.

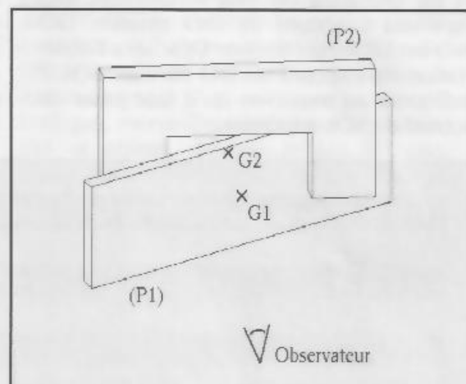


Figure 2 : second cas où le trie brutal échoue.

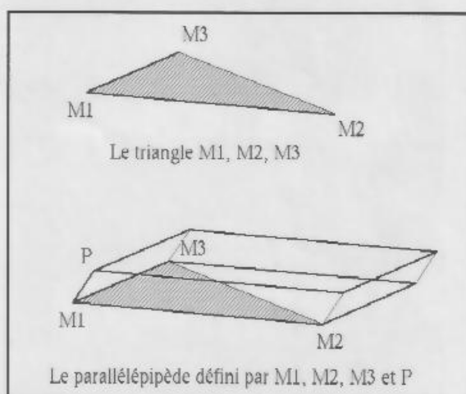


Figure 3 : parallèlépipède défini par trois vecteurs.

ENTAIRE,
IER WATSON

l'écran, et de ne les afficher que lorsqu'ils seront placés devant.

En pratique, il va falloir programmer toute une série de primitives graphiques (c'est-à-dire des routines qui tracent des formes élémentaires) qui vont tenir compte de ce Z-buffer lors du tracé. Par exemple, pour une routine d'affichage de sphères, on va balayer les pixels qui sont dans le disque image de la sphère par projection sur l'écran, et lorsque la coordonnée Z d'un de ces pixels sera inférieure à celle du pixel de l'écran, on l'affichera, et on modifiera le Z-buffer en conséquence. Cette méthode est très puissante puisque le test se fait au niveau le plus élémentaire de l'image : le pixel. Ainsi, on pourra vraiment faire n'importe quelle intersection sans aucun problème.

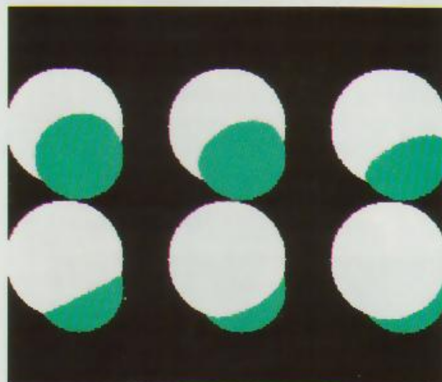


Figure 4 :
la sphère verte s'éloigne progressivement.

On va donc pouvoir afficher successivement autant de primitives que l'on veut, chacune n'apparaissant que là où elle n'est pas masquée par celles tracées auparavant.

Le problème se trouve donc être le calcul de la coordonnée Z de chaque pixel porté par une des primitives que l'on utilise. Par exemple, toujours dans le cas de la sphère, quelle est la coordonnée Zp du pixel de coordonnée (Xp, Yp) ? Une sphère de rayon R et de centre Xc, Yc, Zc est définie analytiquement par :

```
(X-Xc)^2+(Y-Yc)^2+(Z-Zc)^2=R^2
```

On cherche donc Zp tel que (Zp-Zc)^2=R^2-(Xp-Xc)^2-(Yp-Xc)^2

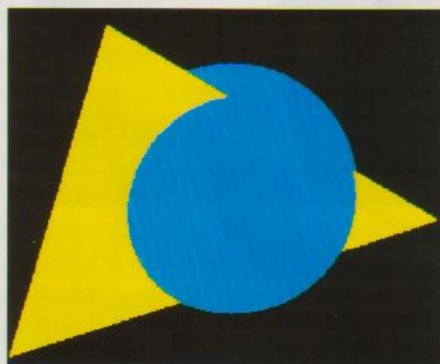


Figure 5 : intersection triangle/sphère.

Il y a deux solutions, on veut la plus petite (c'est-à-dire la coordonnée Z du point le plus proche de l'observateur, l'autre étant justement masqué par ce dernier), ce qui nous donne finalement :

```
Zp = Zc - SQR(R^2-(Xp-Xc)^2-(Yp-Yc)^2)
```

Voici une procédure en GFA-BASIC qui fait exactement ce que je viens de décrire, elle trace une sphère de centre en (x%, y%, z%) et de rayon r% :

```
PROCEDURE sphère(x%,y%,z%,r%)
  FOR ye%=y%-r% TO y%+r%
    d%=SQR(r%^2-(ye%-y%)^2)
    FOR xe%=x%-d% TO x%+d%
      ze%=z%-SQR(r%^2-(ye%-
      y%)^2-(xe%-x%)^2)
      IF ze%<z%(xe%,ye%)
        z%(xe%,ye%)=ze%
        PLOT xe%,ye%
      ENDIF
    NEXT xe%
  NEXT ye%
RETURN
```

xe% et ye% sont les coordonnées du pixel qui est traité
ze% est la "profondeur" de ce pixel sur la sphère
z%() contient le Z-buffer proprement dit.

La structure est simple : on balaye en ye% du haut du disque jusqu'en bas, puis en xe% d'un bord du disque à l'autre. Ensuite, on calcule la coordonnée ze% à l'aide de la formule vue plus haut.

Les images qui illustrent cet article sont composées de sphères mais aussi de triangles. Pour ces derniers, c'est un peu moins simple. Supposons que nous ayons un triangle de sommets (M1, M2, M3), où M1 a pour coordonnées (x1, y1, z1), M2, (x2, y2, z2), etc.

Pour Xp et Yp donnés, tels que (Xp, Yp) est dans la projection du triangle sur l'écran, on veut Zp tel que le point (Xp, Yp, Zp) soit dans le triangle. On va régler son compte à ce problème en utilisant le déterminant, véritable marteau-pilon des mathématiques.

Soit P le point du triangle de coordonnées (Xp, Yp, Zp), où Xp et Yp sont fixés. Puisque Xp et Yp sont dans la projection du triangle sur l'écran, le fait que P est dans le triangle est équivalent au fait qu'il est dans le plan qui porte le triangle. Or, cela est équivalent au fait que le volume du parallèlépipède défini par M1, M2, M3, P est nul (figure 3 : si P appartient au plan du triangle, le parallèlépipède est "plat", donc de volume nul). Cela tombe bien, car on peut très facilement calculer un tel volume : c'est simplement le déterminant des trois vecteurs-arêtes :

```
V = det(M1P, M1M2, M1M3)

On va donc résoudre :

     [Xp-x1][x2-x1][x3-x1]
det  [Yp-y1][y2-y1][y3-y1] = 0
     [Zp-z1][z2-z1][z3-z1]

Or, on a

     [Xp-x1][x2-x1][x3-x1]
det  [Yp-y1][y2-y1][y3-y1] =
     [Zp-z1][z2-z1][z3-z1]

(Xp-x1)*((y2-y1)*(z3-z1)-(z2-
z1)*(y3-y1))
-(Yp-y1)*((x2-x1)*(z3-z1)-(z2-
z1)*(x3-x1))
+(Zp-z1)*((x2-x1)*(y3-y1)-(y2-
y1)*(x3-x1))
```

On a fait ce que l'on appelle un "développement du déterminant" par rapport à la première colonne.

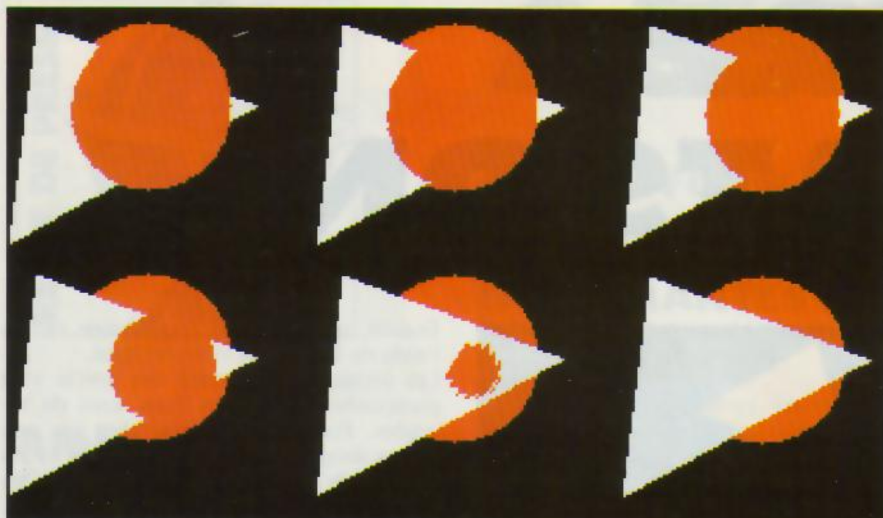


Figure 6 : la sphère rouge s'éloigne progressivement.

D'où, en posant

```
A    =    (y2-y1)*(z3-z1)-(z2-
z1)*(y3-y1)
B   =   -((x2-x1)*(z3-z1)-(z2-
z1)*(x3-x1))
C    =    (x2-x1)*(y3-y1)-(y2-
y1)*(x3-x1)
```

l'égalité devient

A*(Xp-x1)+B*(Yp-y1)+C*(Zp-z1) = 0

Ce qui nous donne pour Zp

```
Zp = -(A*(Xp-x1)+B*(Zp-z1))/C
+ z1
```

D'où, en posant a = A/C et b = B/C et e = z1 + a*x1 - b*z1

```
Zp = a*Xp + b*Yp + e
```

Les cœfficients a, b et e ne sont calculés qu'une seule fois au début de la routine, en dehors de la boucle. Il est peu probable que l'on puisse aller beaucoup plus vite, puisque fondamentalement Zp est une fonction affine de Xp et Yp, la forme ci-dessus est la plus réduite possible. On peut peut-être grapiller quelques optimisations dans le calculs de a, b et e (c'est même plus que probable, de nombreux termes apparaissant plusieurs fois), mais cela reste totalement négligeable devant les calculs réitérés dans la boucle qui balaye le triangle. Il est possible de supprimer les multiplications dans le calcul de Zp, en les remplaçant par des additions (puisque Zp augmente de a à chaque fois que l'on avance d'un cran en Xp, et idem pour b en Yp).

On pourra facilement afficher tous les volumes qui sont définis de manière linéaire (comme un triangle), ou encore à l'aide d'expressions quadratiques (c'est-à-dire du second degré en X, Y et Z). Cette seconde famille contient ce que l'on appelle les "quadriques", qui sont, pour l'espace, l'équivalent des coniques dans le plan. Ces quadriques englobent les ellipsoïdes (sphères en particulier), les hyperboloïdes (en particulier les hyperboloïde de révolution, qui sont des surfaces engendrées par rotation d'une hyperbole autour d'un axe. Les tours de refroidissement des centrales nucléaires en sont de beaux exemples), les paraboloïdes (qui peuvent aussi être de révolution, il se trouve que la surface d'un liquide placé dans un verre en rotation prend la forme d'un paraboloïde de révolution, étonnant non ?), ou encore les fameux paraboloïdes hyperboliques (qui ressemble à une selle de cheval, nous en avions un beau dans l'article du numéro 45, figure 6), mais aussi les cônes à bases elliptiques (qui sont un cas limite d'hyperboloïde), les cylindres (qui sont un cas dégénéré de cône), etc. Ces objets sont facile à tracer car leur intersection avec une droite se réduit à un polynome du second degré à une variable, que l'on sait résoudre sans aucune difficulté. On pourra donc facilement déterminer la profondeur d'un pixel qui se trouve dessus. Mais ne vous inquiétez pas, nous approfondirons tout cela dans un prochain article.

Un petit détail pour finir. Comme vous pourrez le voir sur les images, il est nécessaire d'avoir une grande précision de calcul pour avoir de belles intersections entre surfaces. En particulier, sur la figure 6, lorsque la sphère est presque tangente au plan, on n'obtient pas un cercle bien net mais plutôt une sorte de brouillage assez laid. C'est simplement dû à la faible précision du Basic GFA. On pourra préférer un langage qui offre des types de variables admettant un plus grand nombre de décimal tels que les réels longs en Pascal.

Cette technique du Z-buffer permet de réaliser facilement des programmes qui affichent des scènes extrêmement complexes. De plus, on pourra améliorer grandement le rendu en associant d'autres techniques comme le calcul de la luminosité ou bien celui des ombres portées, que nous verrons bientôt. En attendant, bonne programmation. ■

François Fleuret

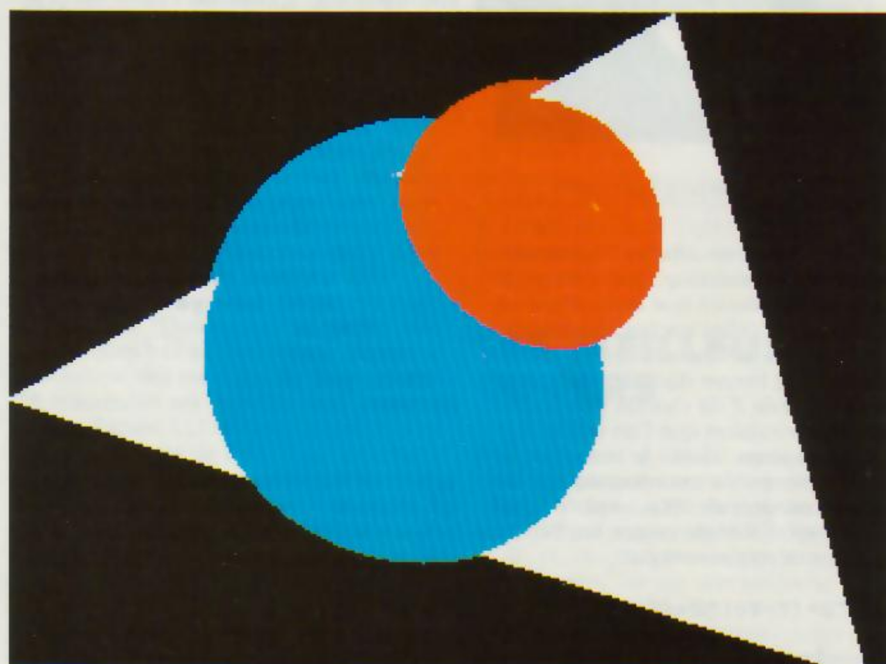


Figure 7 : deux sphères et un triangle.



BOUILLON DE C

Nous avons abordé la dernière fois le problème du contrôle thermique d'un point de vue purement chimique et théorique, nous allons ce mois-ci parler de la partie qui concerne plus directement l'ordinateur : la programmation de ce contrôle.

Certains d'entre vous on dû être un peu surpris par l'article du mois dernier... "Comment ? Pas une seule ligne sur mon ordinateur préféré ?". Et oui, mais le thème du contrôle d'une installation (quelle qu'elle soit) par un ordinateur demande non pas un article (il serait trop long) mais une série d'articles (d'ailleurs ceci n'est que le second volet d'une trilogie). Tout ceci pour vous dire que nous allons traiter ce mois-ci de la partie programmation du système de contrôle et commencer à parler de la partie physique de ce système soit la carte entrées-sorties.
Nous allons traiter cette programmation de façon assez générale mais systématique. J'en vois déjà qui tournent la page en se disant que si on parle de façon générale ça ne va pas leur servir à grand chose. Ils se trompent ! Car chaque cas de montage est un cas particulier et nous ne pouvons les traiter tous (faute de temps et surtout de place) mais les informations contenues dans cet article pourront les guider dans la résolution de leurs propres problèmes, mon but étant, non pas de vous amener le travail déjà fait sur un plateau mais de vous inviter à réfléchir sur les solutions possibles.

LA STRUCTURE GENERALE

Quelques rappels simples, un programme est un ensemble (cohérent) d'instructions, de fonctions, de variables et d'opérateurs. Cet ensemble peut être composé dans le langage informatique de votre choix (Pascal, Fortran, C, Forth, Assembleur, Algol, Basic et j'en passe). Mon choix initial s'est porté vers le Pascal mais la faible connaissance de ce langage par la majorité du public m'a persuadé de revenir au Basic (le GFA pour être plus précis).
La structure du programme est assez simple mais elle doit être bien pour maîtrisée et pour comprendre les détails des sous-programmes et procédures :
-initialisation
-programme principal
-étalonnage des capteurs
-étalonnage du graph
-gestion des entrées-sorties
-régulation
-tracé du graph
-procédures

Les procédures permettent de simplifier la programmation dans le cas de tâches successives similaires. Nous allons détailler ces parties une à une.

INITIALISATION

L'initialisation va permettre, d'une part de créer les tableaux dans lesquels seront stockées les données venant des tests d'étalonnage, des capteurs, et des ordres de régulation, d'autre part de mettre en place l'environnement graphique indispensable. La répartition des zones graphiques peut se faire comme suit : sur une page de 320 sur 200, on délimite :
- une fenêtre de 200 par 200 dans laquelle apparaîtra le graphe des relevés des capteurs (voir étalonnage du graphe).
- une seconde fenêtre de 120 par 200 qui pourra au choix contenir : une représentation graphique de l'installation (nous reparlerons de ceci plus en détail dans un prochain article) ou les données des capteurs et des limites température, pression et temps de l'expérience.

ETALONNAGE DES CAPTEURS

Les capteurs de température, qu'ils soient actifs ou passifs, on besoin d'être étalonnés en fonction de la zone de température de la réaction à contrôler. Si la différence de température entre les étapes de l'expérience est supérieur à 50° C, il vaut mieux utiliser plusieurs capteurs. Le sous-programme d'étalonnage est composé d'une série de procédures de test (dépendant du nombre de capteurs en place et du nombre de tests par capteur), un minimum de deux tests par capteur est indispensable.

```
PROCEDURE test(X1,X2,A,B,C)
 1:
 CLS
 INPUT ;"température de test ";X1;" ?";A
 IF A<-10 OR A>250 THEN GOTO 1:
 IN X2,B
 A=C(X1)
 B=D(X1)
 ENDPROC
```

Lors de l'étalonnage, on relève plusieurs valeurs qui permettront de faire la correspondance entre la valeur de sortie du capteur et la grandeur physique associée.

ETALONNAGE DU GRAPHE

Nous avons une surface de 200 pixels de côté, surface qui va nous servir à tracer les courbes de températures en fonction du temps pour les différents points de prise de température dans l'expérience, par exemple pour une distillation, une température de cuve (à titre indicatif), une température de bas de colonne, une température de haut de colonne (la plus importante) et la température de distillat (indicative).
Les températures de cuve et de distillat permettent de réguler au mieux le chauffage de

ULTURE (2)

la cuve et le débit d'eau dans le réfrigérant (qui permet de condenser la vapeur en liquide). Nous devons donc délimiter la zone de température et la période de temps que durera l'expérience ou pour une distillation l'espace de temps entre deux prises de températures de façon à ne pas sortir de la fenêtre et à utiliser au mieux l'espace disponible.

```
CLS
INPUT "ESPACE DE TEMPS ENTRE DEUX RELEVES DE TEMPERATURE ?";Xt
INPUT "DIFFERENCE DE TEMPERATURE MAXIMALE DANS LE SYSTEME ?";Yt
SETTIME "0000"
X=Xt/200
Y=Yt/200
REM X ET Y sont les espaces de temps et de température définis par un pixel sur le graph.
```

La gestion des entrées-sorties est directement liée au type de carte utilisée, nous en reparlerons en détail dans le prochain article.

LA REGULATION

La régulation du système se fait en gérant les flux de chaleur et de froid en fonction de deux paramètres :
- les températures relevées par les capteurs,
- les températures limites fixées par l'utilisateur.

Si la température est trop haute, on envoie l'ordre de diminuer le flux de chauffe (pour la cuve par exemple) ou l'ordre d'augmenter le flux de froid (pour le réfrigérant).
L'ordre est envoyé par l'intermédiaire de la prise RS232C (prise série) vers un manipulateur (électro-vanne ou pompe doseuse). Pour plus de détails, vous pouvez consulter les articles précédents.

LE TRACE DU GRAPH

Ce sous-programme est le plus simple à concevoir mais en même temps le plus délicat, il faut utiliser les données collectées plus haut (étalonnage du graph et des capteurs) pour avoir un résultat correspondant vraiment à la réalité.
Définissons les variables utilisées :
- X et Y sont les espaces de temps et de températures entre deux pixels,
- X1, X2, X3 sont les relevés bruts des capteurs,
- Xi est le rapport entre la différence de température lors des tests et la différence de tension mesurée.

Il faut donc simplement tracer la température (Xi*X1*Y) en fonction du temps (en faisant une petite routine de prise en compte du temps écoulé et et en plottant un point tous les T).

UN PETIT EXERCICE

Bon, vous avez maintenant toutes les pièces en main alors vous allez travailler un peu. VOUS aurez un corrigé (je ne dis pas que ça sera le modèle idéal mais...) le mois prochain, d'ici là bon courage et amusez-vous bien.
NOTA : si mes occupations (le service militaire, plus qu'un mois) m'en laissent le temps, je vous promets un corrigé en Basic mais aussi des versions Amos et Pascal sur la disquette Amiga Revue. ■

Militairement (enfin, si peu) vôtre.
Dariusz Niewiadomski-Tabet



CD

A la suite de ASSIGN, nous allons étudier cette fois-ci les commandes CD et PATH qui permettent de se guider dans l'arborescence cauchemardesque de vos disquettes préférées.

Vous n'avez pas été sans remarquer qu'il est parfois fastidieux d'indiquer en entier le chemin d'accès d'un fichier qui se trouve dans les profonds méandres d'une disquette. Ce phénomène est encore plus aigu si vous possédez un disque dur. En effet si dans un répertoire se trouve des programmes que vous utilisez très fréquemment, vous aurez à taper à chaque fois que vous utilisez l'un d'eux le chemin complet menant à ce répertoire. Prenons par exemple la cas d'un répertoire où se trouve un langage compilé (le C est le plus répandu sur Amiga). Pour fonctionner, un tel langage nécessite un certain nombre de programmes : le compilateur bien entendu, l'éditeur de texte, le "linker", le déboggeur, les fichiers includes etc ... Si vous bootez avec la disquette d'origine du WorkBench, lorsque vous lancez le Shell, le répertoire courant est le répertoire principal de la disquette. Pour accéder au compilateur et à ses utilitaires, vous serez alors dans l'obligation de taper à chaque fois en entier le chemin où ils se trouvent. Pour pallier à ce genre de problème, et bien d'autres encore, l'AmigaDos est doté de deux commandes particulièrement utiles que nous allons étudier en détail (dans l'exemple du compilateur, on peut aussi avoir recours à une commande déja décrite dans un précédent numéro : ASSIGN).

La commande CD, comme son nom l'indique (Current Directory ou Change Directory) a pour objet de changer le répertoire courant. Elle permet donc de se déplacer où l'on veut dans l'arborescence. La syntaxe est la suivante :

```
CD répertoire
```

Pour se placer au niveau du répertoire PRINTERS du WorkBench où se trouvent les drivers d'imprimantes, c'est-à-dire les programmes gérant l'interfaçage avec les imprimantes, il suffit de taper :

```
CD sys:devs/printers
```

ou plus simplement

```
CD devs/printers
```

puisque par défaut le répertoire courant est SYS:, on a accès directement à ses répertoires, ici devs.

Donc maintenant lorsque l'on tape DIR, on a uniquement le contenu du répertoire printers.

Après avoir utilisé CD, il peut arriver que vous ayez à remonter dans l'arborescence. Prenons l'exemple précédent : printers est un sous-répertoire de devs ; on dit alors que devs est le répertoire parent de printers. Si vous voulez revenir au niveau de ce répertoire, plutôt que de taper CD SYS:devs (cette fois-ci "CD devs" tout court ne marche pas puisque le répertoire courant est printers), CD vous offre la possibilité de faire cela beaucoup plus simplement en tapant :

```
CD /
```

On peut également revenir directement au répertoire racine en tapant :

```
CD //
```

Pour connaître le répertoire courant, il suffit de taper CD sans argument. On peut remarquer que si le répertoire courant est une assignation (comme SYS:), CD affichera le vrai nom du device ou chemin (Workbench1.3 : si vous utilisez la disquette du Workbench version 1.3).

La commmande CD est donc particulièrement utile lorsque vous devez utiliser plusieurs programmes ou accéder à différents fichiers se situant dans une branche particulière de l'arborescence.

Vous avez peut-être remarqué que lorsque vous bootez avec la disquette WorkBench "d'origine", si vous tapez une commande du répertoire SYSTEM: (FORMAT par exemple), celle-ci s'exécute alors qu'elle ne se trouve pas dans SYS:. D'après ce que l'on a vu, il faudrait théoriquement taper le chemin en entier :

```
FORMAT:DIR
```

Comment se fait-il ? Et bien tout simplement la commande PATH est passée par là. PATH SYSTEM: ADD indique à l'Amiga qu'il doit chercher la commande que vous tapez non seulement dans le répertoire courant ou le répertoire C:, mais aussi dans SYSTEM:

La syntaxe générale est :

```
PATH.....ADD/S,SHOW/S,RESET/ S,QUIET/S
```

Les virgules indiquent que vous pouvez ajouter d'un seul coup plusieurs chemins d'accès. D'ailleurs si vous regardez dans la startup-sequence, le fichier de démarrage (nous reviendrons plus en détail sur les fichiers de commandes dans un prochain numéro), de nombreux chemins sont ajoutés :

```
PATH ram: c: sys:utilities sys:system s:
sys:prefs add
```

Ainsi, quand vous tapez le nom d'une commande, le système va d'abord la chercher dans le répertoire courant, puis dans tous les chemins d'accès que vous avez ajoutés à l'aide de PATH. Cette recherche s'effectuera dans l'ordre où vous avez tapé les chemins. Par conséquent, avec le système 1.3 par défaut, l'AmigaDos cherchera d'abord dans ram:, puis dans c:, etc.

ET PATH

Voici un rapide descriptif des options de PATH :

ADD : permet d'ajouter un ou plusieurs chemins au PATH courant.

SHOW : affiche tous les chemins déjà ajoutés au PATH courant. On obtient le même résultat en tapant PATH sans arguments. Comme pour la commande CD, on n'obtient pas l'assignation (s'il y en a eu), mais le chemin assigné.

RESET: annule tous les paths déjà mémorisés. Si, après avoir utilisé cette option, vous tapez PATH SHOW, vous verrez qu'outre le répertoire courant, le device logique c: est toujours là. En fait, même au démarrage, vous n'avez pas besoin d'ajouter c: au PATH courant car l'AmigaDos le fait pour vous (quel talent !).

QUIET: lorsqu'on utilise cette option, PATH n'affichera pas de demande (sous la forme d'un System Request) pour les unités qui ne sont pas présentes ; il affichera juste le message suivant : "Unable to find unite:". Cette option n'est utile que si vous utilisez PATH dans un fichier de commande. En particulier, elle permet de ne pas interrompre la startup-sequence si une unité que vous voulez ajouter au path courant n'est pas présente.

Path vous permet donc d'avoir directement accès aux commandes et autres programmes qui se trouvent dans les répertoires indiqués. Par contre, il ne faudra pas attendre d'une commande CLI qu'elle aille chercher d'elle-même des fichiers en utilisant le path courant. Pour être plus clair, voyons un exemple concret : Lorsque vous "bootez" (ou démarrez) sur la disquette WorkBench, le device s: est ajouté au path (comme on l'a vu précédemment) et le répertoire courant est SYS:. Si vous tapez froidement LIST startup-sequence, vous aurez droit au message suivant : Can't examine "startup-sequence": object not found .

Pour que cela puisse marcher, vous devriez d'abord utiliser CD (en tapant CD S:), ou bien indiquer à LIST le chemin d'accès en entier (en l'occurence SYS:S/startup-sequence).

Etudions pour finir un exemple d'utilisation de PATH. Supposons que vous ayez un certain nombre de programmes du Domaine Public réunis dans un seul répertoire appelé DP d'une de vos disquettes. Pour lancer un programme se situant dans ce répertoire, vous pouvez taper :

```
NomdeDisquette:DP/NomduProgramme
```

ce qui est assez contraignant. Mais en appliquant les profondes connaissances du CLI que vous venez d'acquérir, vous pouvez également taper :

```
CD NomdeDisquette:DP
```

Et maintenant, vous pourrez accéder directement à tous vos utilitaires de DP en tapant simplement leurs noms ! Et si vous préférez la commande PATH, il suffit de taper d'abord :

```
PATH NomdeDisquette:DP ADD
```

Pour conclure sur la commande PATH, il est bon d'indiquer que l'utilisation d'un grand nombre de chemins simultanément, si elle simplifie la vie, ralentit notablement votre machine. En effet, si vous omettez le chemin complet, et que vous comptez donc sur l'ordinateur pour retrouver le fichier, il va devoir "regarder" dans tous les répertoires possibles, et on connaît la lenteur de l'Amiga pour ce type de tâche. Néanmoins, ces effets disparaissent comme par enchantement si vous possédez un disque dur un tant soit peu rapide. ■

Nicolas Niclausse

COMMUNIQUEZ QU'ILS DISAIENT...

C'est à Jean-Marie Lagarde, infographiste originaire de Villefranche (la "perle du Rouergue", comme il le dit lui-même), que nous avons confié la couverture de ce mois-ci. Interview rapide de cet amigaphile passionné qui en pince pour Volumm.

Amiga Revue : comment a été réalisée la couverture de ce mois-ci ?

Jean-Marie Lagarde : cette image est tout droit sortie d'un Amiga 3000, équipé d'une carte graphique Impact Vision 24 et de 10 Mo de RAM. Sa résolution est de 640x640. C'est pour laisser la place nécessaire à la typo que le motif est coincé sur la droite.

AR : quelles ont été les différentes phases de création des objets ?

JML : les satellites ont été modélisés sur Volumm 4D. Le background a été réalisé, après digitalisation et détourage d'un Amiga 4000, avec l'Impact Vision 24. Enfin, la terre, le dégradé bleu et les étoiles, ont été déssinés sous TVPaint. L'Amiga a été chargé en brosses et collé...

AR : comment as-tu abordé le sujet de la communication, et défini les codes symboliques de ton image ?

JML : l'écran "gigogne" de l'Amiga voudrait représenter l'aspect redondant des communications d'aujourd'hui. Quant à l'Amiga 4000, il vient juste de sortir, il fallait donc le mettre sur "orbite".

AR : peux-tu rapidement nous parler de ton parcours ?

JML : j'ai commencé il y a dix ans sur l'ancêtre ZX81, j'ai continué ensuite sur Apple II puis sur PC ; mais c'est l'Amiga, il faut bien l'avouer, qui fut le véritable tremplin de mon imaginaire.
Jusque-là, je programmais moi-même mes applications, surtout en bureautique ; et puis un jour j'ai eu besoin de créer un motif musical pour illustrer une vidéo. L'Amiga se plaçait dans le créneau mixte image et son. J'ai été séduit par la quantité de logiciels graphiques présents sur cette machine ; je les ai presque tous essayés. C'est avec Deluxe Paint que j'ai réalisé l'habillage de plusieurs reportages vidéo pour Pub Vidéo Services à Figeac dans le Lot. Puis j'ai évolué en même temps que la machine, et c'est essentiellement avec TVPaint, IV24 et Volumm 4D que je travaille aujourd'hui. J'ai réalisé plusieurs images de démonstration pour la société Volumm, dans le but didactique de montrer les fonctionnalités de cet étonnant logiciel 3D.

AR : qu'attends-tu de particulier dans le monde de l'Amiga et quels sont tes projets ?

JML : il me tarde maintenant de naviguer dans les paramètres du ray-tracing bientôt présents sur la version Amiga de Volumm 4D. J'ai aussi décidé de participer à des expositions et à des concours d'images de synthèse pour l'année à venir, tout en lorgnant du côté de l'Amiga 4000. Ceci dit j'ai quand même des commandes en cours et elles restent, bien sûr, prioritaires. ■

On peut joindre Jean-Marie Lagarde en écrivant à l'adresse suivante : 1, rue Borelly, 12200 Villefranche-de-Rouergue ; ou en téléphonant au (16) 65.45.15.60.

BAB MICRO CENTER

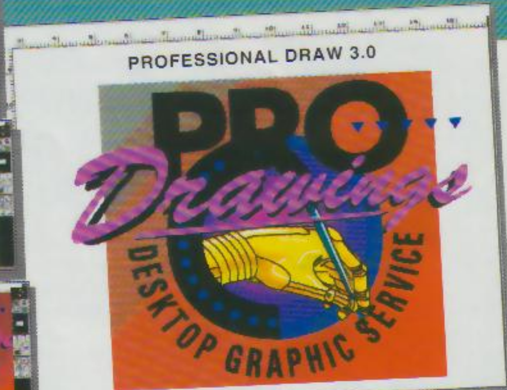
7, rue de Coursic - 64100 BAYONNE

Service Vente Par Correspondance : 59 59 39 65
Service Domaine Public : 59 59 19 37
Service Minitel : 36 15 BAB MICRO









UNITES CENTRALES

AMIGA 600	2 990 F
AMIGA 600-HD (Disque IDE 20 Mo)	4 490 F
AMIGA 1200	TEL.
AMIGA 3000/030-25-HD100	16 590 F
AMIGA 3000-TOWER/25-100	19 890 F
AMIGA 3000-TOWER/25-200	23 590 F
AMIGA 4000/040-25-HD40	22 490 F
AMIGA 4000/040-25-HD120	23 690 F

CD-ROM

COMMODORE A570 (Pour A500)	2 990 F
COMMODORE A570 + PACK 3 CD	3 490 F

DISQUES DURS A2000

GVP (Voir pages centrales)	
SYQUEST INTERNE 44	3 890 F
SYQUEST INTERNE 88	4 990 F

DISQUES DURS A500/500+

GVP (Voir pages centrales)

CARTES ACCELERATRICES

GVP (Voir pages centrales)

EXTENSIONS MEMOIRE

A500 512 Ko PC 505 sans horloge	290 F
A500 512 Ko PC 504 avec horloge	350 F
A500 1 Mo PC 503 + Pass-Thru	590 F
A500 1,5 Mo PC 502 (1 Mo CHIP)	990 F
A500 2 Mo/8 PC 800 Interne	1 290 F
A500 MEGA-MIX 2 Mo / 8 Mo	1 790 F
A500 BASEBOARD 0Mo / 6Mo	750 F
A500 BASEBOARD 2Mo / 6Mo	1 350 F
A500 BASEBOARD 4Mo / 6Mo	1 990 F
A500 BASEBOARD 6Mo / 6Mo	3 200 F
A500+ BASEBOARD 1 Mo	525 F
A500+ BASEBOARD 0Ko / 4Mo	700 F
A500+ BASEBOARD 2Mo / 4Mo	1 250 F
A500+ BASEBOARD 4Mo / 4Mo	1 950 F
A600 BASEBOARD 1Mo + horloge	590 F
A600 2 Mo AMEM sur Bus PCMCIA	1 190 F
A600 4 Mo AMEM sur Bus PCMCIA	1 790 F
GVP A2000 (Voir pages centrales)	

LECTEURS DE DISQUETTES

EXTERNE 3"1/2 PCB 880	550 F
EXTERNE 3"1/2 PCB 880+BLITZ	710 F
EXTERNE 3"1/2 ZYDEC	590 F
EXTERNE 3"1/2 CBM A1011	890 F
INTERNE 3"1/2 A500	590 F
INTERNE 3"1/2 A2000	690 F

GENLOCKS

ROCGEN PAL	1 190 F
COMMODORE A2300	1 990 F
COMMODORE HOME VIDEO KIT	1 490 F
GST 40A PAL	2 340 F
GST 40A Y/C	2 530 F
GST A3000 PAL Y/C	2 280 F
GST GOLD ASF	4 430 F
GST GOLD PRO	7 600 F
GVP (Voir pages centrales)	
VIDEOMASTER	9 950 F

DIGITALISATION

FILTRE ELECTRONIQUE DG 40	1 670 F
FILTRE DIGIGOLD PRO + CHROMA-K	3 030 F
DIGIVIEW MEDIA STATION	1 690 F

CARTES GRAPHIQUES

SPACE ART VD & FB 2001	15 890 F
A-VIDEO 12 BITS	2 390 F
A-VIDEO 24 BITS + AV-ANIM	3 890 F
D.C.T.V. PAL	4 990 F
D.C.T.V. RVB	6 990 F
OPAL-VISION	7 850 F
GVP (Voir pages centrales)	
A2000 COMMODORE A2320	1 990 F

CARTES EMULATION PC

AT-ONCE PLUS 16 Mhz	2 690 F
GVP AT-500 16 Mhz	2 290 F
COMMODORE A2386/SX-20	4 690 F
GOLDEN GATE VORTEX 386SX-25	4 990 F

SCANNERS

POWERSCAN	1 390 F
ESPON GT6000 A4 COUL+DRIVER	15 990 F

MONITEURS

COMMODORE 1085-S	1 990 F
COMMODORE 1084-S	2 450 F
COMMODORE 1960 MULTISYNC	4 090 F
TRUST 20-28 SVGA	2 490 F
TRUST 20-28 MULTISYNCHRO	2 990 F

ACCESSOIRES

CHANGE KICKSTART ELECTRONIQUE	390 F
CHANGE KICKSTART AMIGA 600	450 F
FILTRE ECRAN VERRE 14"	490 F
ALIMENTATION AMIGA 500	490 F
BOOT SELECTOR DF0/DF1	125 F
BOOT SELECTOR DF0/DF2	125 F
CABLE AMIGA A MINITEL	190 F
CABLE NULL-MODEM	150 F
CABLE PARALLELE-CENTRONICS	70 F
HOUSSE A500	90 F
HOUSSE A500 + ECRAN	140 F
SWITCHER MOUSE/JOYSTICK	135 F
RALLONGE JOYSTICK/SOURIS 30 CM	45 F
SOURIS AMIGA PILOT	249 F
SOURIS AMIGA CHIC-MOUSE	290 F
SOURIS OPTIQUE GOLDEN IMAGE	TEL.
SOURIS OPTO-MECANIQUE G.IMAGE	TEL.
KIT NETTOYAGE DISQUETTES 3"1/2	69 F
BOITE RANGEMENT POSSO 3"1/2	139 F

JOYSTICKS

KONIX NAVIGATOR	160 F
KONIX SPEEDKING AUTOFIRE	150 F
QUICKJOY TOPSTAR	290 F

IMPRIMANTES

CITIZEN 120 D PLUS	1 290 F
CITIZEN 224 D + KIT COULEUR	2 490 F
AMIGA PRINT MANAGER (224D)	100 F
COMMODORE MPS 1270	1 290 F
HP DESKJET 500-C	6 990 F
STAR LP4 POSTSCRIPT	16 990 F

GRAPHISME

CALLIGARI 2.0	2 990 F
DELUXE PAINT 4.1 (VF/CIS)	950 F
CINEMORPH (GVP)	990 F
DIGIPAINT 3.0	590 F
DIGIVIEW-MEDIA STATION	1 690 F
IMAGINE 2.0 (Version américaine)	2 690 F
REAL 3D LIGHT (VF)	990 F
REAL 3D PRO-TURBO (VF)	2 990 F
VISTA PRO 2 PAL	780 F
VOLUMM 4D JUNIOR	450 F

GRAPHISME 24 BITS

IMAGE MASTER	1 950 F
ART DEPARTMENT PRO JUNIOR	590 F
ART DEPARTMENT PRO 2.1	1 690 F

MULTIMEDIA

AMIGAVISION	990 F
AMIGAVISION PRO 3.0	TEL.
CAN-DO 1.6 PAL	1 020 F
SCALA VIDEO-TITLER VF	690 F
SCALA VIDEO STUDIO (1.1 VF)	2 360 F
SCALA MULTIMEDIA 2.0	3 490 F

VIDEO ET TITRAGE

BROADCAST TITLER 2.0 FRANCAIS	1 990 F
PRO-TITLER 2.01	990 F
VIDEO DIRECTOR (Pilot.scopes)	1 490 F

BUREAUTIQUE

EXCELLENCE 3.0 F	1 290 F
KINDWORDS 3.0 F	490 F
MAXIPLAN 4.0	550 F
PAGE SETTER 2.0 F	690 F
PAGE STREAM LIGHT	1 790 F
PROFESSIONAL CALC	1 390 F
PROFESSIONAL DRAW 3.0	1 190 F
PROFESSIONAL PAGE 3.0 VA	2 490 F
PROPAGE 3.0 + PRODRAW 3.0	2 990 F
PROWRITE 3.2 F	990 F
SUPERBASE 4 (VA)	2 450 F

LOGICIELS DE MUSIQUE

DIGITAL SOUND STUDIO GVP	890 F
INTERFACE MIDI 2	390 F
SOUND TRAP III DIGITIZER	199 F
STEREO MASTER	390 F
TECHNO-SOUND TURBO	450 F

PROGRAMMATION

AMOS (VERSION FRANCAISE)	475 F
AMOS 3-D	370 F
AMOS COMPILATEUR	290 F
HI-SOFT DEVPAC III	850 F
HIGH-SPEED PASCAL	1 690 F
LATTICE C 5.1 / SAS	1 990 F

DIVERS

A-MAX II PLUS (Avec ROM 128 Ko)	4 590 F
COMPTE CHEQUE (Nvelle version)	270 F
DISCOSCOPIE PRO 3.0	370 F
DISK MASTER 2.0	390 F
DOS 2 DOS	490 F
GIGAMEM	790 F
QUARTERBACK 5.0 F + QB TOOLS	790 F

LIVRES

ROM KERNAL - DEVICES 2.0	390 F
ROM KERNAL - HARDWARE 2.0	390 F
ROM KERNAL - LIBRARIES 2.0	390 F
ROM KERNAL - USER INTERFACE STYLE	340 F
ROM KERNAL - INCLUDE & AUTODOCS	390 F
MAITRISER SCULPT-ANIMATE 4D	359 F
VIDEO ET MICRO	195 F

DE TRES NOMBREUX AUTRES PRODUITS SONT DISPONIBLES CHEZ BAB MICRO, AUSSI N'HESITEZ PAS A NOUS INTERROGER...

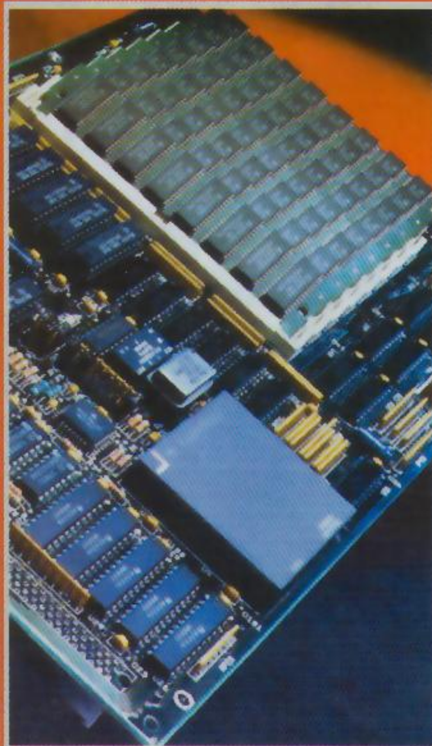
BON DE COMMANDE A RETOURNER A : BAB MICRO-CENTER - 7, RUE DE COURSIC - 64100 BAYONNE

ADRESSE				Désignation	Prix	Quantité	Montant
Nom/Prénom							
Adresse							
Code Postal/Ville							
REGLEMENT JOINT							
Mandat		Chèque					
C. Bleue		C. Aurore					
Carte bleue ou Carte Aurore (N° et date d'expiration)					Montant Total		
					Frais de port	Logiciels : 35 F Materiel : 70 F	
Signature					TOTAL A PAYER		

NOUVEAU !
Passez directement vos commandes par téléphone au 05.00.00.06
APPEL GRATUIT
Ligne réservée uniquement aux prises de commandes. Avec règlement CB.

BAB MICRO CENTER

Quand vous commande GVP signe ses me



Les Cartes Accélératrices GVP 68030 et 68040

GVP propose une gamme complète de cartes accélératrices pour Amiga 500 (voir ci-dessous A530-Turbo), **pour Amiga 2000 et Amiga 3000.**

La série Combo est constituée de trois modèles de cartes, toutes à base de 68030, pour Amiga 2000. Elles sont équipées d'un contrôleur SCSI, d'un bus 32 bits et peuvent recevoir jusqu'à 16 Mo de Ram 32 bits (13 Mo pour la Combo 325). En plus des temps de calcul 15 à 20 fois plus rapides qu'en 68000, les taux de transferts sont aussi nettement supérieurs comparés à un ensemble accélérateur et disques séparés. Les modèles équipés du 68EC030 émulent les fonctions nécessaires d'une MMU mais peuvent aussi recevoir un 68030. La mémoire est extensible par pas de 4 Mo. Les COMBO KITS permettent de monter un disque dur sur la carte, préservant ainsi tous les connecteurs d'extension et supports lecteurs.

La nouvelle G-FORCE 040 pour Amiga 2000, architecturée autour du microprocesseur Motorola 68040 à 33 MHz, intègre sur une seule carte : de 4 à 64 Mo de Ram 32 bits, un contrôleur de disque dur à la norme SCSI-2, un port SCSI-2 externe, un bus 32 bits, un port parallèle, un port série ultra-rapide. Elle peut aussi recevoir un disque dur 3"1/2 grâce aux Combo-Kit.

La GVP F40 est une carte accélératrice pour Amiga 3000. cadencée à 28 MHz, elle utilise des mémoires dynamiques à 40 nanosecondes permettant l'élimination des "états d'attente" (cycles d'horloges gaspillés par des Rams trop lentes) et une gestion optimisée du mode Burst du 68040. La carte peut recevoir 8 Mo de ram ultra-rapide (en plus de votre Ram 32 bits déjà présente sur votre Amiga 3000). La F40 transformera votre Amiga 3000, autant par la réduction significative des temps de calculs que par l'accélération nette des chargements de fichiers depuis le disque dur. Indispensable pour les applications nécessitant la manipulation de fichiers 24 bits, la carte apportera une souplesse de travail accrue dans tous les domaines d'application de l'Amiga, Mise en Page, Animation, Calcul d'images de synthèse, Post Production Vidéo...

COMBO 325 : 68EC030 / 68882 à 25 MHz + 1 Mo de Ram 32 bits	5 690 F
COMBO 340 : 68EC030 / 68882 à 40 MHz + 4 Mo de Ram32 bits	7 990 F
COMBO 350 : 68030 / 68882 à 50 MHz + 4 Mo de Ram 32 bits	12 990 F
G-FORCE 040 : 68040 à 33 MHz + 4 Mo de Ram 32 bits	19 990 F
A 3000 F-40/28 : 68040 à 28 Mhz + 2 Mo de Ram 32 bits (40 ns)	12 990 F
COMBOKIT : Châssis permettant d'installer un DD sur une Combo	450 F
COMBOKIT 120 : Disque dur 120 Mo avec câble et chassis	3 590 F
COMBOKIT 215 : Disque dur 215 Mo avec câble et chassis	5 990 F
COMBOKIT 420 : Disque dur 420 Mo avec câble et chassis	10 490 F
CHIPak 3240 : 4 Mo 32 bits pour Cartes Combo ou G-Force 040	1 890 F
CHIPak 4002 : 2 Mo 32 bits pour Carte GVP F40 (40 ns)	3 390 F
CPUPak 340 : Option 68030 avec MMU pour Combo 340	2 990 F



GVP HCD Plus

La carte HCD+ de chez GVP a la double fonction de Contrôleur SCSI et d'extension mémoire.
La technologie mise au point par GVP pour ses contrôleurs leur assure des performances exceptionnelles : Driver SCSI FAAASTROM exclusif, contrileur SCSI Western Digital à 14 MHz, Custom Chip VLSI (entiärement DMA, sans contention)... Possibilité de connecter jusqu'à sept unités SCSI. Livré avec Faaastprep (gestion de disques durs, streamers, disques magnéto-optiques, disques amovibles...).
L'extension mémoire se configure, par simple adjonction de barettes Simm, en 0, 2, 4, 6 ou 8 Mo.

HCD + : contrôleur SCSI seul	1 490 F
HCD +/120 : avec DDur 120 Mo	4 590 F
HCD +/215 : avec DDur 215 Mo	6 990 F
HCD +/420 : avec DDur 420 Mo	11 290 F
HCD +/2 : contrôleur SCSI + 2 Mo RAM	2 190 F
HCD +/120/2 : avec DD 120 Mo + 2 Mo	5 290 F
HCD +/215/2 : avec DD 215 Mo + 2 Mo	7 690 F
HCD +/420/2 : avec DD 420 Mo + 2 Mo	11 990 F

à partir de 1490 Frs



GVP SIMMRAM

Carte d'extension mémoire 16 bits pour Amiga 2000 pouvant recevoir 8 Mo de RAM par pas de 2 Mo.
Configurable en 6 Mo pour une parfaite compatibilité avec les cartes passerelles.

SIMMRAM-2 : équipée de 2 Mo	1 490 F
SIMMRAM-4 : équipée de 4 Mo	2 190 F
SIMMRAM-6 : équipée de 6 Mo	2 890 F
SIMMRAM-8 : équipée de 8 Mo	4 490 F

à partir de 1490 Frs

GVP AT500

Mini carte d'émulation AT-286 pour le mini slot des HD500 et A530 Turbo.
Processeur 80286 cadencé à 16 Mhz, 512 Ko de RAM de base, support pour co-processeur artthmétique 80287. Modes graphiques CGA, EGA et VGA monochrome. Supporte Windows® et travaille en multitâche.

2290 Frs



GVP HD500

Le HD500 est un ensemble disque dur SCSI et extension mémoire de 0 à 8 Mo, mais aussi un véritable boitier d'extensions pouvant recevoir une carte d'émulation AT 286 et une carte accélératrice 68030 à 40 Mhz.Le HD 500 se connecte directement sur l'unité centrale de votre Amiga 500 ou Amiga 500 Plus, il est livé avec une alimentation externe. Le disque dur est pré-formaté. Le contrôleur SCSI-2 peut gérer six autres périphériques par le connecteur externe (disques amovibles, streamers, etc...). Grâce à son architecture DMA, le HD500 offre des performances excellentes, et fonctionne parfaitement en multitâche. Il peut être désactivé par un simple interrupteur sur le capot, pour le préserver des virus par exemple...

HD500/120 : avec DD 120 Mo	4 990 F
HD500/215 : avec DD 215 Mo	7 290 F
HD500/120/2 : DD 120 Mo & 2 Mo RAM	5 690 F
HD500/215/2 : DD 215 Mo & 2 Mo RAM	7 990 F
CHIPak 2001 : 2 Mo pour HD500	790 F
CHIPak 508 : 8 Mo pour HD500	3 490 F

à partir de 2190 Frs



GVP A530 Turbo

L'A530 Turbo de GVP permet d'utiliser sur un Amiga 500 ou 500 + un ensemble d'extensions habituellement réservées aux A2000 et A3000 : carte accélératrice 68030, Ram 32-bits, contrôleur SCSI, disque dur, et carte d'émulation PC/AT.
L'A530 Turbo se connecte directement sur le bus de l'A500, et comprend en standard un 68EC030 cadencé à 40 MHz, 1 Mo de RAM 32 bits (extensible à 8 Mo), et un disque dur SCSI de 120 Mo ou 215 Mo, un connecteur SCSI externe et un mini-slot GVP. Il peut en option recevoir un coprocesseur arithmétique 68882 et la carte GVP AT 500... Votre Amiga 500 ainsi métamorphosé n'aura rien à envier à un Amiga 3000 !!!

A530T/120 : avec DD 120 Mo	9 990 F
A530T/120/4 : DD 120 Mo & 4 Mo RAM	10 990 F
A530T/215 : avec DD 215 Mo	11 490 F
A530T/215/4 : DD 215 Mo & 4 Mo RAM	12 490 F
A530 UPgrade : mise à niveau HD500	4 990 F
CHIPak 3240 : 4 Mo pour A530	1 890 F
FPUPak 340 : coprocesseur 68882	2 190 F

à partir de 4990 Frs

ez chez BAB MICRO,
eilleurs chronos !



Le logo GVP est utilisé avec l'aimable autorisation de l'importateur officiel CIS

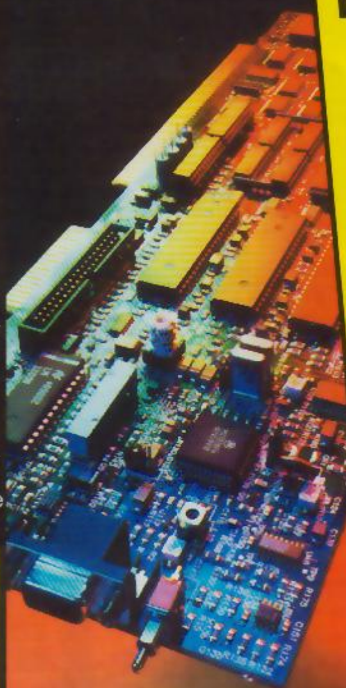
VISION 24

L'Impact-Vision 24 est une véritable carte vidéo multi-fonctions pour Amiga 2000 et Amiga 3000.
Elle est la parfaite combinaison d'un double genlock-incrustateur analogique digital, d'un mélangeur vidéo 3 entrées, d'une carte 16 millions de couleurs avec digitaliseur 24 bits temps réel intégré et d'un Flicker Fixer.

L 'IV-24 est livrée avec 2 entrées Pal, 1 Y/C, 1 RVBS, 1 sortie Pal, 1 Y/C et 1 RVBS (15-31,5 KHz) pour moniteurs A108x ou multisync, et offre les fonctionnalités d'un genlock-incrustateur de qualité broadcast. L'option composante fournit en plus, des entrées/sorties en RVBS et YUVBéta. Le traitement digital du signal garantit une qualité irréprochable.
Les circuits d'incrustation composite de Vision 24 disposent d'options exclusives, jamais implémentées sur des genlocks Amiga telles que : incrustation de 2 sources vidéo genlockées et des graphiques Amiga, ou effets de volets entre 2 sources vidéo genlockées.

Le PACK VISION 24 comprend les logiciels :
- IVCP2 : gestion du genlock incrustateur et du mélangeur vidéo.
- IVGrab : permet de saisir en 24 bits une image vidéo en provenance d'une des sources connectées sur l'IV24.
- IVPIP : permet de visualiser une des sources vidéo connectées à la carte dans une fenêtre incrustée sur n'importe quel programme Amiga et sur une autre source.
- MacroPaint IV-24 : Logiciel de dessin 2d en 24 bits pour créer ou retoucher toutes sortes d'images.
- CALLIGARI IV-24 : permet d'aborder la modélisation 3D et les techniques de rendu en 16 millions de couleurs.
- SCALA IV-24 : une version specialisée de SCALA pour le titrage vidéo.

VISION 24 : Carte VISION 24 Pal Y-C	18 960 F
VISION 24 CT : Carte Vision 24 Pal, Y-C, RVBS, YUV	22 490 F
IV-24 2000 : Adaptateur VISION 24 pour Amiga 2000	690 F
IV-24 CT : boîtier optionnel RVBS & YUV pour VISION 24	4 690 F
TV PAINT IV-24 : Une véritable palette graphique adaptée à la VISION 24	3 890 F



Les avantages BAB MICRO

Passez directement votre commande par téléphone, la communication est gratuite.

NumeroVert 05 00 00 06 Appel Gratuit

Attention cette ligne est réservée uniquement aux prises de commandes.

CHRONOPOST

Concernant les articles proposés sur cette double page, nous mettons en place une opération "Chrono" afin que vous puissiez bénéficier encore plus vite de vos produits GVP. Vos commandes passées avant midi partent le jour même et vous parviennent en 24 heures ! Le forfait "Chrono" est de 120 F, gratuit pour les commandes supérieures à 4000 F. Vous pouvez si vous le préférez opter pour nos formules habituelles de transport. *Téléphonez au numéro ci-dessus pour vous assurer de la disponibilité de l'article que vous désirez commander.

Concernant le matériel GVP, BAB MICRO CENTER se fournit exclusivement chez l'importateur français officiel : CIS.
La plupart des produits présentés bénéficient d'une garantie de 2 ans, ainsi que d'une Hot-Line d'Assistance

GVP PhonePak

Carte Fax, Répondeur téléphonique, et serveur vocal pour Amiga 2000 et Amiga 3000.
Un produit réellement étonnant qui fait mieux que chacun des éléments séparés. Connecté simplement sur votre ligne téléphonique, PhonePak expédie tout type de fichier, texte ou graphique IFF, sous forme de télécopie vers d'autres Phone Pak ou un télécopieur conventionnel.
Le Serveur Vocal est une application puissante pour créer une arborescence complète de messages que tout correspondant peut consulter en composant différents numéros d'accès sur son combiné téléphonique.

Phone Pak développe le potentiel de communication d'une ligne de téléphone et ce, à l'usage des particuliers, sociétés et professions libérales. Profitant des capacités multitâches de l'Amiga, Phone Pak fonctionne sans l'immobiliser.

4690 Frs

GVP DSS 8

Digital Sound Studio est un pack composé d'une interface et d'un logiciel intégré très complet.
Vous pourrez ainsi :
DIGITALISER :
Il vous permet de digitaliser le son en 8 bits, jusqu'à 51 KHz, depuis n'importe quelle source sonore, facilement et en temps réel. Vous pourrez échantillonner, filtrer, modifier n'importe quelle source sonore, pour y ajouter des effets et la mixer dans un autre son ou en faire un instrument directement utilisable par le séquenceur 4 pistes intégré.
EDITER :
L'éditeur de son est très complet, avec couper-coller-boucler-inverser... etc, et compatible avec les formats IFF, Sonix, Raw. Effets de reverb et d'écho, modification des courbes de son à la souris, fonctions puissantes de zoom in/out... etc.
COMPOSER :
Composez facilement et directement vos musiques, avec le séquenceur 4 pistes intégré. Vous pouvez obtenir jusqu'à 31 instruments en simultané, sur 4 octaves, avec 8 effets différents...

890 Frs

GVP G-LOCK

Ce nouveau genlock externe de haute qualité est un produit hautement intégré proposant de très nombreuses fonctions.
Il dispose d'entrées PAL / YC / SECAM et de sorties PAL / YC / RVB / YUV. Avec les Amiga équipés du Chip Super-Denise, il est possible de faire du Chroma-Keying. Un pack logiciel, de contrôle et d'exploitation, complet est livré avec le genlock.
Un processeur audio avec deux entrées (mixables et switchables par logiciel), vous permet de sonoriser vos bandes vidéo depuis plusieurs sources sonores.Les sorties composite, Y/C (s-Vidéo) et RVB sont utilisables en simultané avec des possibilités intéressantes de transcodage. Un processeur vidéo (Proc Amp) offre la possibilité de contrôler en temps réel différents attributs du signal vidéo : luminosité, contraste, saturation, gain, sharpness... etc.
Le G-Lock comporte également un filtre éléctronique RVB compatible Digiview. Enfin, le G-Lock est compatible avec les cartes de désentrelaçage.

3690 Frs

CineMorph®

Le "Morphing" est une technique de transformation d'image. Elle permet depuis une image de départ d'obtenir une animation de transformation progressive en une autre image.Cette technique est de plus en plus utilisée au cinéma, dans les publicités, clips vidéo...
Aujourd'hui avec Cinemorph, votre Amiga vous permet de réaliser de telles animations... Disposant d'une interface simple, Cinemorph vous permet de simuler des effets complexes de déformation depuis une image de départ (stretching, squashing... etc).
La vitesse de rendu est optimisée et rapide, toutefois une utilisation intensive du logiciel nécessitera la présence d'un disque dur et de trois mégas de mémoire. Cinemorph répond aux exigences de l'amateur comme du professionnel !
Cinemorph travaillera directement sur vos fichiers IFF (jusqu'en 24 bits) et vous permettra un rendu direct, y compris en mode DCTV, HAM-E ou en 24 bits IFF. Cinemorph supporte le mode ANIM-5 standard.

990 Frs

BAB MICRO CENTER

DOMAINE PUBLIC

Pour recevoir vos disquettes encore plus vite, commandez par téléphone au 59.59.19.37 (par Carte Bleue uniquement).

2225 LASER DANCE # 16
Compilation : Pleasure New Demo, Bozlderize Earntro, The Final Cut (Awesome), Addonic BBS Demo. Insanity Submission.

2226 BUCK ROGERS & RASTER BIKES
Deux jeux : Buck Roger est un shoot'em-up 3D bien réalisé, et Raster Bikes une reprise de Tron où deux joueurs s'affrontent...

2227 THE SILENCE OF THE LAMBS ++
Un très beau slide-show d'images inspirées du film Le Silence des Agneaux, avec en prime une excellente bande musicale.

2228 MEGA UTILITAIRES III
Compilation d'une vingtaine des utilitaires les plus cotés en Domaine public, avec entre autres présents : DiskMaster 3.2, FastDisk 1.5, Imploder 4.0, NewZap 3.25, SysInfo 2.57, Virus Checker 5.4... etc, etc.

2229 FIRE LAND DEMO
En fait une mégadémo graphique venue de Hongrie, qui vous démontre le savoir-faire exceptionnnel en matière de 3D des programmeurs de ce pays !

2230 HELLZONE ++
Shoot'Em-Up horizontal digne de ses homologues commerciaux... Attention il ne s'agit pas d'un freeware mais d'un shareware. Réalisé par des programmeurs australiens, ce logiciel semblable à R-Type mérite le détour... Commandez le, vous ne le regretterez pas !!!

2231 BLOB ++
Une jeu de tir vertical, plus spécialement destiné aux jeunes enfants, avec ses dessins fantaisistes et très colorés...

2232 SPACETRAX ++
Une reprise améliorée du jeu Astéroids, se jouant cette fois ci à deux, vous devrez anéantir le vaisseau adverse, et aussi récupérer des bonhommes parcourant l'écran. Simple et amusant...

2233 AMOS CRICKET
Un jeu très intéressant pour un ou deux joueurs, simulation graphique avec une partie texte où vous devrez entrer quelques paramètres. Vivement recommandé aux amateurs de ce jeu...

2234 MENTAL IMAGES GAMEDISK 2 ++
Trois très bons jeux inédits : Invaders 2, très beau jeu de tir horizontal où votre vaisseau devra détruire de hordes d'ennemis ; SATU, un jeu de puzzle logique simple au départ mais de plus en plus compliqué ; et enfin Willy, un excellent jeu de plateforme. Une excellente compilation.

2235 SUPER PACMAN 92 ++
Une nouvelle version de pac-man sur un écran géant scrollant de façon fluide au fur et à mesure de votre parcours, facile au début, les fantômes deviennent de plus en plus hargneux... Un très bon niveau de programmation pour une réussite !

2236 CATACOMB ++
Jeu d'aventure dans le genre de Dungeon Master, tout l'action se joue en mode graphique à l'aide de la souris et d'une série d'icônes... Une réalisation magnifique...

2237 TETTRIX II - THE REVENGE ++
Un nouveau jeu de Tétris en Amos, à deux joueurs... Difficulté croissante, assez facile au départ, le jeu se fait à l'horizontale !

2238 THE MAIN EVENT ++
Un logiciel utilitaire en shareware, vous permettant de faire démarrer un autre programme,, ou executer un fichier à une date et un moment donnés, il est bien sûr nécessaire d'avoir un Amiga pourvu d'une horloge interne, et de préférence d'un disque dur...

2239 WOTS ITS NAME ++
Plutôt un éducatif qu'un jeu, vous devrez répondre à des questions en anglais et identifier des objets pour marquer le plus de points possible.

2240 FINAL CONFESSION ++
Très belle démo, d'effets graphiques, RGB Plasma, déformations, multi-bobs... etc. Très réussi.

2241 NIGHTBREED CDTV ANIMATIONS 1 ++
Fantastique animation d'une lutte entre vaisseaux spaciaux, une réalisation en preview des oeuvres de Psygnosis, réalisé en partie en images de synthèse... à voir absolument, nécessite 1 Mo.

2242 NIGHTBREED CDTV ANIMATIONS 2 ++
Une autre animation dans le même genre également superbe et méritant d'être admirée !

2243 NIGHTBREED CDTV ANIMATIONS 3 ++
Deux animations, l'une du logo de Psygnosis, l'autre à l'intérieur d'un complexe futuriste. Toujours aussi beau !

2244 NIGHTBREED CDTV ANIMATION 4 ++
Deux autres animations de la même trempe, avec cette fois ci l'explosion d'un vaisseau et une petite publicité pour le CDTV.

2245 HUNTERSOFT GRAPHICS 1.0 ++
Quatre utilitaires graphiques réalisés en Amos, l'un pour passer vos images noir et blanc en couleurs, ensuite un autre pour réduire vos images, et enfin les deux autres servent à créer et à lancer des slide-shows d'images IFF...

2246 SUPER SOUND II ++
Version domaine public d'un puissant utilitaire permettant de travailler sur les samples que vous avez digitalisés. Dans le style de Audio-Master 3, une puissance remarquable pour un logiciel en DP !

2247 DIR WORK ++
Puissant utilitaire dans le genre de Sid ou DiskMaster, il s'agit d'un shareware.

2248 D-COPY V 2.00 ++
La dernière version de ce logiciel de copie de D-Mob, les options sont assez standard, ce copieur se révèle être rapide et fiable !

2249 PROTRACKER 2.1A
Version quelque peu étendu de la 2.0, avec en prime une belle intro et une musique ou deux...

2250 WBASE 1.3 ++
Très simple d'utilisation et pourtant très puissant, ce logiciel de gestion de fichiers est totalement multitâche et peut continuer à fonctionner en occupant une toute petite place sur votre WB. Vraiment très performant !

2251 CAPTIONATOR ++
Un excellent shareware permettant de réaliser du titrage vidéo, avec des effets de scrolling horizontaux en couleurs, avec différents effets d'accélération, de disparition... Bien sûr il faut un genlock si vous souhaitez pouvoir réaliser une incrustation sur bande vidéo !

2252 TEXT-ENGINE 3.4 ++
La dernière version de ce célèbre editeur de texte du domaine public, sans doute l'un des plus simples à utiliser. Avec également AZ Spell.

2253 NEW WOMAN IN RED
Animation couleur sépia d'une femme dansant... avec un effet stoboscopique assez réussi...

2254 FRACTAL ANIMATION ++
Si vous êtes un fan des animations factales en 3D avec un rendu réaliste, celle-ci va vous combler... Le rendu 3D et les effets de perspective sont très très bons... Imaginez-vous dans le cockpit d'un avion...

2255 LEMMINGS VS JAMES POND ++
Animation amusante présentée sous la forme d'un petit dessin animé mettant en scène le fameux James Pond II et une troupe de Lemmings... Amusant.

2256 JET ANIMATION ++
Un mix d'animation en fractales très rapide avec un vaisseau en 3D. Dans le genre de Fractal Flight...

2257/58 ROLLING 1 & 2 ++
Ce mois ci nous ne vous proposons que peu de disquettes de musiques, mais ces deux là sont tellement bien faites que cela compense ! La présentation est excellente et les musiques brillantes ! Une production vraiment exceptionnelle ! En 2 disks.

2259 PALACE : LINUS ++
Reprise sur Amiga du célèbre personnage Alinéa... Un crayon dessine sur une ligne des objets, animaux, obstacles, que notre personnage (la ligne) doit cotoyer et découvrir... Une réalisation splendide, pour une idée géniale, d'ailleurs les publicitaires de chez Seven-Up ne me contrediront pas !

2260 LSD COD IN BUTTER SAUCE ++
Compilation d'une douzaine d'intros et de démos par le groupe LSD...

2261 EOC - ROUND ABOUT TWELEVE ++
Sélection de très belles démos par le groupe End Of Century 1999, la plus belle des cinq démos "Astro-Chase" de Decade vous met aux commandes d'un vaisseau 3D et vous devez tirer sur des ennemis avec un effet de 3D et profondeur des plus réussis...

2262 EOC - ROUND ABOUT PACK 15
Cinq autres superbes démos mises en compilation par End Of Century, malheureusement certaines ne tournent pas sur Amiga 500 Plus...

2263 EOC - ROUND ABOUT PACK 20
Six très belles démos, dont l'invitation à la fameuse Beach Party de Martigues qui au dernier moment a dû être annulée...

2264 AMIVISION COMPILATION 1 ++
Trois programmes de Steven Rennocks. Ceux-ci sont archivés, mais simples à décompacter sur des disquettes indépendantes, non formatées. Au menu, Formula One Challenge, une simulation de course de voitures, PowerBase 3.2 (démo utilisable), et WordPower 1.3 pour vous aider à faire vos mots-croisés (en anglais).

2265 WILD FIRE - BIG BANG
Faites un voyage là où tout à commencé, une suite d'animations soutenues par un texte d'explications en anglais sur la théorie de la naissance de l'univers... Un exercice de style amusant et fort bien réalisé.

2266/67 STAR TREK - LAST EPISODE ++
Un slide d'images et de sons digitalisés extraits du dernier épisode de cette série... En 2 disks.

2268 DUNK'S TYPING PROGRAMME ++
Etonnant ! Un logiciel de mise en page, conçu pour apprendre aux enfants les rudiments de cette technique. Le logiciel vous guide et vous explique les notions de base, les menus sont sonorisés, chaque action produit un bruit spécifique... Vraiment étonnant !

2270 JACK GAMES ++
Un ensemble de trois jeux : Jack est un jeu de cartes, le Ving-et-Un pour ceux qui connaissent ! Orb-It est un casse briques réalisé en Amos, et Dragon Tiles est un classique et superbe jeu dans le genre de Shangai.

2271 NEVERLAND JAZZ
Six très bons morceaux de musique, avec une présentation très agréable et soignée. A écouter...

2272 DEJA-VU MEGADEMO
Une démo très récente du groupe Anarchy, c'est assez classique, mais tous les éléments sont très bons, avec des séquences de 3D superbes, ce qui au final fait une mégadémo de choix.

2273 CACTUS PACK 12
Compilation classique de cinq démos, signées Rebels, Illusion... Dans l'ensemble pas mal.

2274 VICTIMS OF THE FUTURE
La dernière megadémo de Syntex, non seulement c'est très bien fait mais en plus c'est en français ! Les codeurs ne chôment pas en Corse !

2275 WAY OF LIGHT
Suite de démos 3D, objets en vecteurs pleins avec sources de lumière... tout de même très classique.

2276 THE RAVIN BROWN MUSIC DISK ++
Music disk, avec très belle présentation sous forme d'un rack HIFI par TSB (The Special Brothers). Très bon !

2277 CHAMELEON ++
Très impressionnante et très très longue animation en 3D où vous pourrez suivre un train, un camion, une voiture, un hélicoptère, un avion, et même le Concorde ! Une production remarquable, à admirer d'urgence !

2278 STATIC CHAOS ++
Très belle démo griffée Kefrens... Quelques petits bugs sur Amiga 500 Plus.

2279 BRONTOPIA
Très récente mégadémo du groupe Adept, c'est excellent du début à la fin, une mégadémo à posséder !

2280 PARADISE TECHNO TOWER ++
Compilation musicale très sophistiquée, sous forme de démos. A nouveau une disquette de grande qualité.

2281 NORDIC REPORT ISSUE # 3
Magazine sur disquette, tout en anglais, mais fort bien réalisé...

2282/83 BEAUTY SHOW ++
Très belles digitalisations de photos de nu. C'est très soft, les photos et les digitalisations sont remarquables.

2284 JUMP'IN & PUMP'IN ++
Deux très belles musiques : Arma-Gueddon et Papua New Guinea parfaitement remixées !

2285/86 GRAPEVINE ISSUE 11
Superbe magazine sur deux disquettes. Une présentation irréprochable, avec en outre un agréable fond musical. En anglais.

2287 DEMOTEK 62 ++
Cinq démos regroupées ici par Symbiosis : Sanity : Opt Fuckup, Mirage : Prime 92, Desire : BBS Intro, Genocide Intro, Bass Infobox. Compil d'un très haut niveau !

2288 MAGIC PACK 34 ++
Compilation réalisée par le groupe Hypnos. Avec entre autre Protracker version 2.2A (+ doc en anglais), ainsi que de nombreuses intros. Tout n'est pas compatible 2.0 !

2289 CACTUS PACK 11 ++
5 superbes démos mises ici en compil par Lunatic Earls.

2290 SOLIDQUAD
Course de voiture, évitez de nombreux obstacles !!! Une réalisation originale et de bonne facture...

2291 EARTH 2050 RD
Mégadémo d'une extrême qualité, basée sur le film Terminator II, la programmation et les graphismes sont vraiment très soignés ! Ne fonctionne pas sur 500 Plus !

2292 FRONT 242
Demo graphique spectaculaire de Symbiosis...

2293 SOUNDTRACK DEMO 2
Démonstration sonore réalisée par Ludovic Larzillière, de bons samples et un résultat très plaisant !

2294 SANITY THUNDERBOLD 76
Compilation de six bonnes démos. Dans l'ensemble très bonnes, mais compatibles uniquement KS 1.3 !

2295 GUIDE DES FILMS CELEBRES ++
Une banque de données très complète sur tous les films célèbres, avec l'année de sortie, le pays d'origine, la durée et le réalisateur. Un travail énorme et remarquable réalisé par Mr Dettori Patrick, un passionné du septième Art. Une version CDTV avec photos, ce serait pas mal non plus !

2296 THE STEALTH BOMBER ++
Animation d'Eric Schwartz dans la série des Aerotoons... Toujours une technique irréprochable et un humour assez brutal.

2297 COPPER SLAVE
Démo de RamJam essentiellement dévolue aux effets de copper-list. Très joli !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A
BAB MICRO CENTER - 7, RUE DE COURSIC - 64100 BAYONNE
Recevez vos disquettes encore plus vite, commandez par téléphone au 59.59.19.37

Indiquez les numéros des disquettes, que vous désirez...

Nom Prénom			
Adresse			
Code postal		Ville	
Nombre de disquettes X 15 F =		Catalogue sur disquette Du Disk n° 0000 au n° 2300 = 5 F	
Envoi "Colissimo" (48 h) = 20 F		Envoi "Recommandé" = 15 F	
Recommandé+Colissimo = 30 F		Montant total (Règlement joint)	
CB		N° CB	EXP.
Mandat		*Minimum de 100 F pour les règlements par Carte Bancaire*	
Chèque		Signature obligatoire :	



LE SALAIRE DU TABLEUR (2)

Gérer son budget, calculer l'emprunt optimum ou étudier les racines d'une fonction numérique ? Oui, avec... un tableur, c'est possible !

Comme tous les tableurs, Maxiplan dispose d'une liste de fonctions prédéfinies que l'on peut visualiser en cliquant le gadget "f()" dans la ligne des touches prédéfinies.
Il apparaît alors un requester donnant la liste des fonctions connues ainsi que les paramètres attendus pour chacune.
Cliquez par exemple sur "ASIN" (autrement dit "ArcSinus"), son nom apparaît dans la ligne <NOM du requester et le paramètre attendu est l'angle exprimé en radians, ce qui est rappelé dans la ligne <INFO.

GESTION D'UN BUDGET

La première chose à faire pour découvrir le monde des fonctions est de préparer les munitions ou plutôt les données. Armez-vous de la page "budget" préparée le mois dernier et entrez dans un premier temps les valeurs fictives suivantes : dans la ligne 2 (les IMPOTS) : 1 000 en B2, 1 500 en C2, rien en D2.

- Somme :
Pour calculer le TOTAL des IMPOTS, positionnez le curseur en E2 (colonne TOTAL) et validez : =SUM(B2:D2)
Vous venez de définir dans la cellule E2 la formule "somme des cellules B2 à D2" et cette cellule E2 affiche donc la valeur 2 500 et ses coordonnées sont en bleu.
On peut aussi valider =B2+C2+D2, ce qui permet d'utiliser éventuellement des cellules séparées les unes des autres.
On peut aussi cliquer la touche "=", puis les cellules que l'on veut additionner et valider.
Il peut être intéressant avec Maxiplan 4 de nommer des zones ou des cellules et de les désigner par leur nom dans les formules qui deviennent plus explicites.
Définissez par exemple la zone B2:D2 (qui apparaît en inversion) et prenez l'option "Editer/Définir", entrez IMPOTS comme nom pour cette zone (ou liste) et la formule en E2 peut être libellée =SUM(IMPOTS).

- Proportions :
Pour savoir ce que représente l'IMPOT payé en JANVIER par rapport au TOTAL des impôts, le calcul traditionnel donnerait :

Pourcentage = 100 * Impot Janvier / Total

Soit dans le cas présent : 100 * B2 / E2

Maxiplan dispose d'une otion "pourcentage" qui s'avère fort utile : pour en faire l'essai, placez le curseur en F2, et validez la formule =B2/E2, ce qui affiche 0,4.
Réglez alors le format de la cellule F2 au format "pourcentage" en prenant l'option "Format/Pourcents", la susdite cellule affiche : 40.00%. Vous pouvez imposer un nombre entier avec l'option "Format/Decimales/Aucun".

- Moyenne :
Pour calculer la valeur moyenne des impôts (sur les trois mois) la première difficulté apparaît. Il paraît naturel de valider la formule =SUM(B2:D2)/3.
Un essai (dans la cellule F3 par exemple) montre l'inconvénient : le résultat affiché est 833.33, ce qui n'est pas la moyenne de 1 000 et 1 500, mais la moyenne de 1 000, 1 500 et 0. En effet le mois de mars n'étant pas encore entré, la cellule D2 contient actuellement 0... La formule utilisée ne convient donc que si toutes les valeurs sont là.
Première parade : utiliser la fonction COUNT() qui compte les valeurs non nulles dans la zone (ou liste) passée en paramètre. La formule de la cellule F3 devient alors :

=SUM(B2:D2)/COUNT(B2:D2)

Plus simple ? Il suffit de valider dans la cellule F3 la formule =AVERAGE (B2:D2).

Average signifie en anglais "valeur moyenne" et ce calcul intelligent indique la moyenne de toutes les valeurs entrées : ici 1 250.
A noter que tout dépend de ce que l'on veut... La formule SUM(B2:D2)/3 peut être plus intéressante si la valeur 0 est possible.
La page BUDGET est presque prête à l'emploi. Il reste à valider dans toutes les cellules de la colonne TOTAL (E3, E4, E5, etc.) la même formule. Dans la case E3 par exemple, on validera =SUM (B3:D3).

Les esprits chagrins trouveront avec raison que c'est fastidieux : l'astuce

Ven 2-Oct-92 8:48 AM Mem Libre : 196888 /1186968
COMMODORE-REVUE:maxiplan/budget.plein
A12
Contenus:

	A	B	C	D	E	F
1		JANVIER	FEVRIER	MARS	TOTAL	
2	IMPOTS	1000	1500	1200	3700	
3	VOITURE	1000	1200	900	3100	
4	NOURRITURE	500	600	500	1600	
5	LOGEMENT	600	500	700	1800	
6	LOISIRS	200	800	500	1500	
7	TOTAL	3300	4600	3000		

Le budget

consiste à définir une zone contenant les cellules E2 à E6 (si vos rubriques occupent les lignes 2 à 6 comme dans l'exemple). Comme la première cellule de cette zone contient la formule, il suffit de recopier cette formule dans les autres cellules avec l'option 'Cmd/Remplir/Bas' du menu déroulant.

De même, pour calculer la somme des dépenses en JANVIER :
- activez la cellule B7
- validez la formule magique =SUM(B2:B6)
Pour généraliser ce calcul aux autres mois :
- formez la zone B7:D7 (jusqu'au mois de MARS dans l'exemple)
- prenez l'option 'Cmd/Remplir/Droite'

Complétez le BUDGET avec vos valeurs, ajoutez les autres mois de l'année ainsi que les rubriques qui vous plaisent (on est en démocratie). Vous pourrez utiliser avec profit les options suivantes du menu déroulant : 'Cmd/Insérer/Ligne' et 'Cmd/Insérer/Colonne'. Les puristes pourront dédoubler les mois en DEBIT et CREDIT et ajuster les formules en conséquence dans la colonne TOTAL.
Sauvegardez alors cette oeuvre d'art qui servira pour les premiers graphiques...

CALCUL D'UN EMPRUNT

Pause café : pour souffler un peu, je vous propose une utilisation amusante de ce tableur : simuler un emprunt pour savoir à quelle sauce on sera mangé... (observez la figure d'exemple).
La colonne B contient les valeurs modifiables :
- en B4 , le taux annuel de l'emprunt (entrez 0.12 au format "pourcents")
- en B5 , le nombre de mois envisagé pour rembourser
- en B6 , le montant emprunté
La colonne E contient les valeurs calculées avec les formules suivantes :
- en E4 , le taux mensuel (format "pourcents"): =B4/12
- en E5 , le montant de chaque mensualité : =PMT(B6,E4,B5) la formule PMT (montant, taux MENSUEL, nbre mois) calcule automatiquement les mensualités
- en E6 , la somme totale remboursée : =E5*B5
- en E7 , le total des intérêts : =E6-B6

LES MODES D'ADRESSAGE

L'option remplissage soulève un problème intéressant : comment Maxiplan fait-il pour adapter la formule aux autres cellules de la zone ?
La réponse est simple : il utilise un adressage "relatif".
Qu'est-ce à dire ? Chaque cellule nommée dans une formule est repérée par rapport à la cellule en cours d'édition.

Exemple : quand on est en E2 et quand on valide SUM(B2:C2),
Maxiplan comprend "somme des 3 cellules situées juste à gauche sur la même ligne". Ceci explique que la même formule soit facile à copier dans les cellules E3, E4, E5, etc.

Mais alors, diront ceux qui ont suivi, il existe un autre adressage ? Oui, et on l'appelle de façon originale adressage "absolu". Chaque cellule est alors repérée par ses coordonnées, indépendamment de la cellule active. Ce mode absolu peut être demandé avec le signe '$' (dollar) devant la colonne et la ligne de la cellule. Exemple : SUM($B$2:$D$2)

Attention : si la colonne ET la ligne ne sont pas fixées toutes les deux, l'adressage peut rester partiellement relatif. Exemple : $B2 ou B$2.

En général, l'adressage relatif employé par défaut est préférable pour toutes les formules.

CALCULS COMPLEXES

Explorez l'ensemble des fonctions à votre disposition et faites des essais. Les noms sont assez clairs pour qui a des notions de mathématiques. A remarquer que la constante PI() est connue, que RAND() est l'abréviation de RANDOMIZE (tirage aléatoire) et que SQRT() signifie racine carrée chez nos amis anglo-saxons...
La suite du mois prochain montrera comment réaliser rapidement le graphique d'une fonction (sans points singuliers, quand même), ce qui peut permettre de calculer les points où la susdite fonction s'annule.

Pour vous entraîner, essayez de préparer le plus simplement possible un tableau de valeurs de la fonction Y=COS(X) pour X variant de 0 à PI tous les PI/10 radians (voir exemple).

CALCULS CONDITIONNELS

Signalons la possibilité de faire un calcul donné sous certaines conditions ... Il s'agit de la fonction IF (test, vrai, faux).
Exemple : prenez une nouvelle page, entrez 10 dans A2, entrez 15 dans A4 et placez dans B3 la formule =IF(A4>A2, A4-A2,A2-A4). Quand on change la valeur des cellules A2 ou A4, la différence est affichée en B3 (sans signe "-").

Il semble toutefois que cette fonction ne puisse pas renvoyer de messages du style "inférieur", "égal", "VRAI", "FAUX", ... mais seulement des nombres. Il faudrait alors créer une macro-commande (voir plus tard).

Ces instructions "conditionnelles" peuvent s'avérer puissantes pour mettre en évidence un résultat négatif (dans un budget par exemple). On utilise cette fois la fonction COLOR(test,vrai,faux).

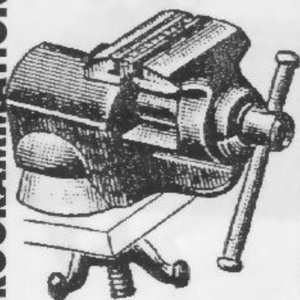
Exemple : avec 10 dans A2 et 15 dans A4, placez dans B3 la formule =A4-A2+COLOR(A4>A2,1,4).
Essayez de modifier les valeurs de A2 ou de A4 : suivant le signe de la différence, la cellule B3 affichera le résultat A4-A2 en rouge ou en noir...

C'est tout pour ce mois-ci. Au sommaire du prochain épisode : les graphiques et quelques unes de leurs applications... ■

Denis Génot

L'emprunt

LA BOITE A



Dans cette suite d'articles nous nous proposons de réaliser la transposition d'un texte écrit sous éditeur qui contient par conséquent un retour chariot par ligne en un texte formaté au paragraphe seulement, utilisable en PAO par exemple.

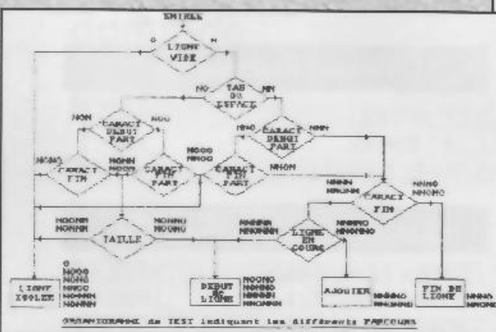
Nous voulons reconstruire le texte de façon à ce qu'il puisse être imprimé selon le nombre de colonnes qui nous convient. L'impression sera réalisée en faisant appel à APrf, utilitaire d'impression génial et élégant, dû à Denis Gounelle, exhibant un port ARexx et disponible dans la disquette du Domaine Public Fish n° 628.
Nous avons vu le mois dernier que l'imbrication de tests par l'emploi répété de l'instruction IF THEN ELSE se révélait rapidement inextricable à l'écriture, et délicate à mettre au point si l'on tient compte des inévitables erreurs de début. En outre elle oblige à écrire des lignes inutiles pour l'exploitation mais indispensables pour que l'interpréteur ARexx retrouve ses enchaînements. En effet, pour qu'il n'y ait aucun problème dans l'imbrication des tests IF THEN IF ou ELSE IF, il faut que chaque IF ait son alternative complète. On peut concevoir des tests dans lesquels une seule partie de l'alternative est utilisée. C'est fréquemment le cas. Par exemple IF condition réalisée THEN SAY 'OK'. Si la condition n'est pas réalisée, implicitement le programme passe à la ligne suivante et continue.

On ne sait jamais bien, au moment de l'écriture, ce qui se passe dans l'interpréteur lorsque des instructions sont imbriquées et encore moins lorsqu'il y a aussi plusieurs instructions par ligne, ce qui est néanmoins tout à fait légal. L'interpréteur saute-t-il à l'instruction suivante ou à la ligne suivante ? Dans le doute (pour l'instruction IF au moins), il vaut mieux n'écrire qu'une instruction par ligne et, pour compléter l'alternative, employer pour la partie non utilisée, la commande NOP qui ne fait rien que rendre l'écriture orthodoxe aux yeux de l'interpréteur.

Soit donc :

```
  IF clause1 THEN IF clause2 THEN action
ELSE NOP
                 ELSE NOP
Ou encore :
  IF clause1 THEN NOP
                 ELSE  IF  clause2  THEN
action
ELSE NOP
```

où les deux alternatives ont chacune leurs parties, imbriquées ou en série, explicitement écrites pour la compréhension de l'interpréteur et représentées ici en regard pour celle du lecteur.
Pour éviter cet enchevêtrement qui est souvent plus compliqué (imaginez une dizaine de IF imbriqués), nous allons utiliser une méthode radicalement différente.



ORGANIGRAMME de TEST indiquant les différents PARCOURS

ORGANIGRAMME

L'organigramme ci-contre se propose de déterminer quatre issues possibles lors de l'analyse d'une ligne lue. Ce peut être une ligne isolée, un début de paragraphe, une continuation ou une fin de paragraphe.
Le procédé que nous allons décrire repose sur plusieurs concepts. Reportons-nous à l'organigramme ci-joint.
- L'organigramme n'a qu'une entrée et plusieurs sorties, en conséquence chaque chemin possible de l'entrée à l'une des sorties est unique.
- La description de l'organigramme, c'est-à-dire les liaisons logiques, est différente de la description des tests (le contenu des losanges).
- Chaque partie de l'organigramme représentant un test est décrite dans un sous-programme spécifique, aussi compliqué qu'on le désire, mais dont la réponse finale n'est que Oui ou Non.

Cette façon d'aborder le problème apporte les avantages suivants :
- chaque modification de procédure de test (c'est-à-dire comment on réalise le test) ou de logique de test (c'est-à-dire quel est l'enchaînement des tests) peut être effectuée de façon indépendante du reste des tests.
- La structure des tests est la seule qui définit le type de tests du moment, les autres modules (les sous-programmes spécifiques) sont indépendants et peuvent être réutilisés à volonté.

En schématisant on peut dire que l'on construit un programme à la demande à partir d'éléments prédéfinis.

TESTS SPECIFIQUES

Ce sont les sous-programmes dont on a parlé plus haut. Nous voulons que le résultat final du test réalisé dans ces sous-programmes soit exclusivement "Oui" ou "Non". Pour les réaliser on utilise l'instruction SELECT qui est bien plus pratique que l'instruction IF THEN.
Dans cette instruction on trouve deux types de formulations. L'une qui se répète autant de fois qu'il est nécessaire, représentée par WHEN...THEN et l'autre qui est unique OTHERWISE. La première réalise tous les tests que l'on veut et de façon aussi compliquée qu'il est nécessaire. La sortie de chaque possibilité WHEN se termine par THEN Oui. La sortie restante, si aucun cas WHEN ne répond à la question, est OTHERWISE Non. La possibilité de mettre dans chaque clause WHEN un test aussi compliqué soit-il (appel à d'autres sous-programmes, fonctions et programmes extérieurs divers, manipulations de l'opérateur) fait que cette forme ne limite

CLOUS AREXX (12)

en rien les possibilités de test. Il est bien entendu possible d'ajouter d'autres instructions dans le sous-programme en dehors de l'instruction SELECT.

Nous avons vu que la réponse à chaque test doit être Oui ou Non. Mais la décision finale à prendre, celle qui est inscrite dans les rectangles, ne dépend pas d'un seul test mais d'une chaîne de tests c'est-à-dire d'une suite de Oui ou Non qui est unique.

Nous utiliserons donc une variable navette qui à chaque parcours dans un test s'enrichira du caractère O pour Oui et N pour Non. Ainsi donc le dernier test avant exécution produira une chaîne du type ONNOONO dans laquelle toute l'histoire de ce test particulier est décrite.

Le mécanisme consistera donc à parcourir l'organigramme en fonction de ce qui a été décidé à l'étape antérieure. Sur l'organigramme nous avons marqué l'état de cette chaîne en face de chaque issue de test. Le dernier caractère de la chaîne est celui qui traduit le résultat du test qui vient d'être effectué.

Il s'agit ici de décrire comment on enchaîne les tests, c'est-à-dire les liaisons entre les losanges de l'organigramme. Pour obtenir une exécution rapide, surtout s'il y a beaucoup de tests qui eux sont incontournables et risquent de prendre du temps, on évitera d'effectuer des tests de cheminement puisqu'on sait par avance quelles sont les trajectoires à suivre et qu'à chaque instant, à la sortie du test, on dispose de l'historique de cette chaîne de tests particulière.

Le problème à résoudre se pose de la façon suivante : il faut d'une part sélectionner immédiatement (sans test) la prochaine étape de test et d'autre part donner les directives pour effectuer le prochain test.

UTILISATION DES STEMS

Nous allons utiliser une caractéristique intéressante de ARexx : le STEM ou tableau. Un tableau, comme on peut en trouver en BASIC, est constitué d'une souche et d'un indice exemple : TABLEAU.i et il y aura autant de lignes qu'il y aura de i. Les tableaux de ARexx ont différentes propriétés : il n'y a pas besoin de les déclarer ni de les dimensionner, on peut y mettre ce que l'on veut et ajouter ou retrancher des lignes sans souci. Plus encore TABLEAU .picasso-guernica par exemple est un tableau tout à fait légal à deux dimensions. Picasso, à son corps défendant nous en sommes sûrs, joue ici le rôle d'indice du tableau de même que guernica, la souche étant TABLEAU. Nous allons donc utiliser cette propriété pour créer des lignes de tableau appelées test.xxx où xxx sera justement la chaîne du type ONNONO résultant du dernier test.

On écrira donc des lignes de la forme : test.O, test.ONO, test.ONNONO. Puis on écrira dans ces lignes la deuxième partie, c'est-à-dire les directives pour le test suivant. Dans le cas présent la directive est simple : il s'agit d'appeler le sous-programme de test suivant par CALL sous-programme. Donc une ligne du tableau test pourra être de la forme suivante : test.NNNO='CALL finligne'. La présence des apostrophes est ici indispensable pour que l'interpréteur ARexx ne détecte qu'une chaîne de caractères et non une commande.

Nous avons maintenant de quoi résoudre notre petit problème. Une variable, que nous avons nommée navette est enrichie à chaque test du résultat O ou N de ce test. Il nous faut maintenant exécuter la commande associée. Pour l'extraire du tableau il ne suffit pas d'écrire par exemple : commande=test.navette. Cette forme n'est valable que si la valeur représentée par navette est numérique et nous savons qu'ici c'est une chaîne de caractères. Heureusement une autre instruction dont nous n'avions encore jamais parlé va nous aider. Il s'agit d'INTERPRET.

INTERPRET

L'instruction INTERPRET produit l'effet contraire de celui des apostrophes. Au lieu d'expliquer à l'interpréteur qu'il faut laisser la chaîne de caractères telle quelle, cas des apostrophes, elle lui explique que la chaîne entre apostrophes doit justement être exécutée.

D'où la ligne qui nous introduit directement en programmation dynamique :

```
INTERPRET INTERPRET test. navette.
```

Le premier INTERPRET, le plus intérieur, transforme test.navette en ligne de tableau légale par transformation de navette en une pseudo valeur numérique. Le deuxième INTERPRET, le plus extérieur, transforme le contenu de test.navette c'est-à-dire la chaîne 'CALL finligne' en une commande : CALL finligne.

Cet exemple réduit montre qu'il est tout à fait possible de manipuler des chaînes de caractères contenant des mots réservés aux commandes, SAY, WRITELN, CALL, STRIP... et lorsqu'on a construit une chaîne représentant une instruction on peut ensuite la transformer en instruction au moyen de INTERPRET.

Notre programme de parcours de l'organigramme se réduit à l'initialisation d'une série de lignes de tableau (chacune indicée par le chemin qui a conduit à chaque test) contenant la directive d'orientation vers le prochain test et à la mise en place d'un moteur constitué par une boucle qui INTERPRETe le contenu des lignes du tableau. On obtient un programme de la forme :

La table de connexion d'une part,

```
test.O='CALL ligneisole'
test.N='CALL tabouesp'
test.NO='CALL cardebpar'
test.NN='CALL cardebpar'
test.NOO='CALL carfinpar'
test.NON='CALL carfin'
test.NNO='CALL carfinpar'
test.NNN='CALL carfin'
test.NOOO='CALL ligneisole'
test.NOON='CALL testaille'
test.NONO='CALL ligneisole'
test.NNOO='CALL ligneisole'
etc......
```

et le moteur aura la forme :

```
DO i=1 TO ligne.0
 CALL lignevide
  DO WHILE testencours=1
   INTERPRET INTERPRET test.navette
  END
END
```

Le reste du programme est constitué par la liste des sous-programmes de test et de traitement du cas de sortie obtenu : ligne isolée, début,suite et fin de ligne. Les sous-programmes auront la forme suivante :

```
nomsousprogramme:
   instructions diverses éventuelles
   SELECT
      WHEN clause THEN  navette=navette'O'
      WHEN clause  THEN navette=navette'O'
         WHEN       clause              THEN
navette=navette'O'
      WHEN clause THEN navette=navette'O'
            OTHERWISE navette = navette'N'
   END
   instructions diverses éventuelles
RETURN
```

On voit que la variable navette s'enrichit à chaque niveau d'une lettre 'O' ou 'N' placée à la suite de celles qui on déjà été trouvées selon le résultat du test local et des précédents.

La troisième partie de cet article sera affectée au programme lui-même, aux commentaires et à différentes conclusions. ■

François Gueugnon



POWER CO

Les Cartes GVP

Cartes Accéleratrices:
68030 en 25 MHz et 33 MHz.
25 MHz — **6790 Frs**
33 MHz — **14090 Frs**
Simm 32 Bits nous consulter
Carte Disque dur / Extension Mémoire
Carte seule 0 Ko — **1990 Frs**
(HD nous consulter)

ACCESOIRES

Souris optique Alfa Data — **310 Frs**
Souris Powermouse — **130 Frs**
Lecteur Interne A500 — **490 Frs**
Lecteur Interne A2000 — **510 Frs**
Multistart Electronic500,500+,2000 (600 / NC) — **350 Frs**
Rom 2,04 et 1,3 — **NC**
Disquette 3,5 DS DD — **40 Frs/pcs et 35 Frs/100**
Blizzard Carte Acceleratrice pour A500 et Extension de mémoire de 0 a 8 Mo — **2590 Frs**
Simm 1Mo — **295 Frs**
Pour les adeptes de XCopy,nous vous offrons la possibilte d'utiliser votre Pc 880B avec le logiciel XCopy en changeant un composant dans votre lecteur pour 150 Frs.

BLITZ TURBO

Copie rapide de vos disquettes (45 sec)
Copie du lecteur interne vers le(s) lecteur(s) externe(s)
Copie differents autres formats(IBM,MAC,ATARI)
Contient un interrupteur anti virus
Contient un anticlick pour les lecteurs externes

230 Frs

Sachez que la copie de softs protegées est un acte illegal.

Lecteur PC880



Circuit Spécial éliminant le bruit du lecteur au repos
Port E/S pour brancher d'autre lecteur 880 Ko formattés.
Garantie 12 Mois

499 Frs

Nouveau :
Double lecteur 31/2 externe avec alimentation 220v/ anticlick/Blitz incorporé — **1290 Frs**

Extensions de Mémoire Pour A500:
512 Ko sans horloge — **249 Frs**
512 Ko avec horloge — **299 Frs**
1,5 Mo avec horloge — **890 Frs**
Accéde a 1 Mo de Mem chip avec Big Fat Agnus.
(Kikstart 1.3 obligatoire)
1 Mo Pour A500+ — **400Frs**
(Pour A500+ éxclusivement)
Ne jettez plus votre extension 512 Ko pour A500 .Branchez notre PC503 et passez a 2 Mo en tout .
Au prix de : — **499 Frs**
PC800 : Extension sur le Bus Externe avec sortie.
(Permet de rebrancher votre disque dur a la suite)
En 2 Mo — **1290 Frs** — **En 4 Mo 1890 Frs**
En 8 Mo 2990 Frs
PC820:Extension sur le Bus externe de 2 Mo sans sortie.
990 Frs
PC605: Extension sans horloge de 1 Mo pour A600 interne — **400 Frs**
PC605s: Extension avec horloge de 1 Mo pour A600 interne — **490 Frs**
Carte d'éxtension pour A2000 NC

SCANNER

400 DPI /64 Tons de gris sur une palette de 16 couleurs.
1290 Frs

SUPER OFFRE

Si vous trouvez que votre scanner est moins puissant que notre Powerscan.

Nous pouvons y remedier avec notre interface et sa disquette systeme pour

....499 Frs

GVP A500

En 52 Mo Quantum — **4500 Frs**
En 105 Mo Quantum — **6990 Frs**
(Livrés en 2 Mo)

ADRAM 540

Extension ICD de 0 a 4 Mo pour A500. Avec horloge.

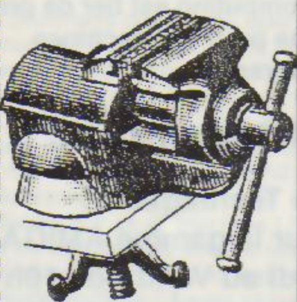
En 1 Mo — **1390 Frs**
En 2 Mo — **1790 Frs**
En 4Mo — **2390 Frs**

PC880B

Lecteur 880 Ko Integrant:
***Anti click**
***Blitz Turbo(Hardcopieur)**
***Anti virus(switchable)**

710 Frs

Pc 880B (Blitz/XCopy):
999 Frs
Pc 880B Cyclone :
790Frs



AMOS P

François Lionet étant trop absorbé par ses longues nuits de programmation, c'est à un nouveau spécialiste qu'il cède sa place pour animer une série d'articles dédiés à Amos... le langage le plus délirant jamais créé en ce bas monde.

N'en déplaise à certains fanatiques acharnés qui ne jurent que par le langage C (c'est le plus rapide, c'est LE langage par excellence de l'Amiga...), seul le Basic permet la création rapide de programmes relativement performants, surtout pour un débutant.

Le Basic Amos convient à merveille pour la programmation d'effets visuels (démos en particuliers) et de jeux.
Mais entendons-nous bien sur ce dernier point : si Amos propose un très large éventail de fonctions magiques ('Load Iff' et 'Save Iff' en sont un très brillant exemple !) n'espérez pas refaire un jeu comme "Battle Squadron" dans lequel se baladent une bonne trentaine de sprites à l'écran, le tout avec un scrolling impeccable ! Amos est un superbe langage, certes, mais c'est tout de même un Basic.

Notre démarche va donc être de vous donner le maximum de routines que nous commenterons le mieux possible pour vous aider. Ensuite, nous reprendrons ces routines pour créer des programmes plus importants (démos, jeux, utilitaires, etc).
N'hésitez pas à nous faire part de vos impressions à propos de cette rubrique : vous souhaitez plus de listings touchant le domaine du graphisme, les programmes utilitaires ne vous font pas peur, vous voulez plus d'explications et moins de programmes à taper ou le contraire...
Entre autres projets, dans les mois à venir, il y aura la création d'un compacteur d'écrans, d'un afficheur d'images IFF que vous pourrez paramétrer depuis le CLI (un genre de Mostra, si vous préferez), d'un Slide-Show, nous vous donnerons même les routines pour faire des Main-Menus, etc.

Pour bien commencer, nous vous proposons quatre programmes d'un coup !
Les deux premiers permettent de créer facilement des effets que vous pouvez réutiliser dans une démo ou pour la création en vidéo. Pour les utiliser vous devez avoir une image IFF en 320x256 et en 32 couleurs que vous avez créée avec un utilitaire de dessins (Deluxe Paint par exemple).
La troisième routine contient deux fonctions qui vous permettront de bloquer tous les autres programmes qui tournent sur votre machine. Ceci vous permettra de récupérer toute la puissance de l'Amiga et vos programmes Amos tourneront plus vite (idéal pour les démos). Mais attention ces routines bloquent aussi les lecteurs de disquettes... Attendez donc que le "Led" du lecteur soit éteint avant d'appeler les routines sinon à vous les 'Read Write Error' et autres 'Disk Validator'... Seuls les deux boutons de la souris vous permettront de contrôler votre programme.
Enfin, la quatrième routine est une routine de scrolling de texte dans laquelle la vitesse et la taille des lettres est paramétrable ! Vous vous rendrez compte que la taille des lettres influence sur la rapidité du scrolling. C'est le principal défaut des scrolls avec la fonction 'Screen Copy'.
Le mois prochain vous aurez droit à quelque chose de mieux, et pourquoi pas, à la création d'une petite démo. A bientôt et amusez-vous bien, Yo !!! ■

```
'
*******************************************
' * Listing 1 : Effet n°1 (Création de
volets)          *
' * Philippe Agnisola et Amiga Revue    *
'
*******************************************
'
' Ouverture de l'écran n°1
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Screen Open 0,320,256,32,Lowres
'
' On vire le curseur, le flash, on efface
l'écran et on le cache
'
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Curs Off : Flash Off : Cls 0 : Screen Hide
'
' On charge une image iff (merci !
François pour cette fonction ...)
'
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Load Iff "df0:image.iff"
'
' Ouverture de l'écran n°2
' ~~~~~~~~~~~~~~~~


~~~~~~~~
Screen Open 1,320,256,32,Lowres
'
' On vire le curseur, le flash, la souris,
et on efface l'écran
'
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Curs Off : Flash Off : Hide : Cls 0
'
' On prend la palette de l'écran n°1
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Get Palette(0)
'
' On définit l'épaisseur du volet et le
temps du fondu
'
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
TAILLE_BLOCK=15 : TEMPS=9
'
' On découpe les volets que l'on recopie
sur l'écran n°2 avec un son
'
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
For I=0 To 255-TAILLE_BLOCK Step
TAILLE_BLOCK
   For J=1 To TAILLE_BLOCK
      Screen Copy 0,0,I,320,I+J To
1,0,I+TAILLE_BLOCK-J
      Wait Vbl
```

PRATIQUE (1)

```
   Next J
   '
   Shoot
Next I
'
' On attend l'appui d'une touche
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Wait Key
'
' Vive le fondu en Amos !
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Fade TEMPS : Wait TEMPS*10
'
' On quitte proprement ...
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Default : Edit



'
*****************************************
' * Listing 2 : Effet n°2 (Apparition
d'une image)     *
' * Philippe Agnisola et Amiga Revue
*
'
*****************************************
'
' Ouverture de l'écran n°1
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Screen Open 0,320,256,32,Lowres
'
' On vire le flash,le curseur,on efface
l'écran, et on le cache
'
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Flash Off : Curs Off : Cls 0 : Screen
Hide
'
' On charge l'image IFF
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Load Iff "df0:image.iff"
'
' Ouverture de l'écran n°2
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Screen Open 1,320,256,32,Lowres
'
' On vire le flash, le curseur,on efface
l'écran,et au diable la souris
'
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Flash Off : Curs Off : Cls 0 : Hide
'
' Récupération de la palette de l'écran
n°1
'
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Get Palette 0
'
' Initialisation des variables
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
HAUTEUR=255 : POSITION=HAUTEUR+1 :
GAUCHE=0 : LARGEUR=320 : DROITE=0
'
' Découpage de l'écran n°1 et impression
de l'écran n°2
'
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
For LIGNE#=HAUTEUR To 0 Step -1
   '
   For TRACE#=0 To HAUTEUR Step 1
      Screen Copy 0,GAUCHE,HAUTEUR,LAR-
GEUR,POSITION To 1,DROITE,TRACE#
   Next TRACE#
   '
   Dec HAUTEUR
   Dec POSITION
Next LIGNE#
'
' On attend l'appui sur une touche et on
quitte le programme proprement
'
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Wait Key : Default : Edit



'
*****************************************
* Listing 3 : Multi_Off (Blocage du mul-
titâche)      *
' * Philippe Agnisola et Amiga Revue
*
'
*****************************************
'
' Coupe le multitâche !
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
MULTITACHE_OFF=Execall(-132)
'
' Remet le multitâche !
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
MULTITACHE_ON=Execall(-138)


'
*****************************************
* Listing 4 : Scrolling n°1 (Scrolling
de texte)      *
' * Philippe Agnisola et Amiga Revue
*
'
*****************************************
' Ouverture d'un petit écran, c'est le
n°1
'
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Screen Open 0,32,32,2,Lowres
'
' A mort !! le curseur, le flash, et on
efface l'écran
'
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Curs Off : Flash Off : Cls 0
'
' Ouverture de l'écran n°2
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Screen Open 1,450,256,2,Lowres
'
' Idem ...
' ~~~~~~~~
Curs Off : Flash Off : Cls 0 : Hide
'
' Initialisation des variables et de la
palette
'
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
PHRASE$="*** VOICI UNE SUPER ROUTINE DE
SCROLLING DE TEXTE EN AMOS / VIVE MOI
!!! ***           "
POSITION_TEXTE=0 : COULEUR=1 : LAR-
GEUR=35 : HAUTEUR=35 : VITESSE=5 : POSI-
TION_Y=115
'
Palette 0,,$FFF
'
' Définition de la Copper-List
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Set Rainbow 0,COULEUR,830,"(5,1,15)(3,-
1,15)","(3,1,15)(2,-1,15)","(3,1,15)(4,-
1,15)"
'
' Activation du Rainbow
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Rainbow 0,56,125,280
'
' Définition de l'écran et de la couleur
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Screen 0 : Ink COULEUR,0
'
' On coupe le multitâche (sacrilège !)
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
FONCTION=Execall(-132)
'
Do
   Add POSITION_TEXTE,1,1 To
Len(PHRASE$)
   '
   ' Impression du texte sur l'ecran n°1
   ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
   Text
0,6,Mid$(PHRASE$,POSITION_TEXTE,1)
   '
   ' On zoom sur le texte de l'écran n°1
et on copie le tout sur l'écran n°2
   '
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Zoom 0,0,0,10,7 To
1,340,POSITION_Y,340+LARGEUR,POSITION_Y+
HAUTEUR
   '
   ' La routine de scrolling avec
'Screen Copy' !!
   '
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
For N#=0 To LARGEUR/VITESSE
      Wait Vbl
      Screen Copy
1,VITESSE,POSITION_Y,340+LARGEUR,POSI-
TION_Y+HAUTEUR To 1,0,POSITION_Y
   Next N#
   '
   ' Teste la souris ...
   ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
   Exit If Mouse Key=1
Loop
'
' On remet le multitâche
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
FONCTION=Execall(-138)
'
' On se casse ...
' ~~~~~~~~~~~~~~~
Default : Edit
```

Philippe Agnisola



MOZAR
VII

Vous rêvez d'être le SysOp de votre serveur, mais vous n'êtes pas un programmeur averti. Si le seul refrain que vous connaissez est composé de messages d'erreurs et de gurus. Alors laissez agir un génie à votre place : Mozart...

Mozart est un logiciel qui permet de créer son propre serveur minitel avec toutes les fonctions habituelles de ce type de programme et d'autres qui lui sont propres et font son originalité.

LA DOCUMENTATION

Dans la version testée, elle était présente sous forme de fichiers ASCII sur le disque du programme. Elle est en français, rédigée de façon claire. Elle se décompose en trois parties : la première est consacrée à la rédaction des scripts, la seconde traite du serveur proprement dit, et la troisième est un exemple expliqué en détail. Une fois toute la documentation lue, et en s'aidant de l'exemple, la création de son propre serveur entièrement "customisé" ne pose pas trop de problèmes. Mais il est quand même conseillé de se munir d'une feuille de papier et d'y décrire la structure du serveur avant de commencer à rédiger le script.

LES SCRIPTS

Ce sont des fichiers textes écrits grâce à n'importe quel éditeur (AZ de J.M Forgeas par exemple), et qui décrivent entièrement le serveur. Ils servent à configurer le serveur. Ils gèrent l'arborescense du serveur, l'enchaînement des pages. Ces pages pourront êtres affichées avant ou après certaines actions ou choix de l'utilisateur. La description de ces pages au format minitel doit être effectuée par un composeur de pages minitel (non fourni avec Mozart, mais disponible auprès du même auteur) où seront composés de simples textes ASCII.
De plus les raccourcis par mots clés (commandes *) pour toutes les pages sont entièrement redéfinissables. De même il est possible d'associer à un menu un module externe qui sera alors appelé.

La gestion de différents types de rubriques est implémenté, notamment des rubriques textes ou vidéotex, des rubriques spéciales adaptées au type de minitel connecté (rubriques 80 colonnes et affichage DRCS), ainsi que les musées.

La gestion du téléchargement est exemplaire avec les possibilités suivantes : téléchargement (download) et l'upload public (répertoire accessible à tous les connectés) et privés (autre répertoire du disque dur réservé aux privilégiés disposant d'un droit d'accès), les bals binaires, ceci avec les protocoles BBT, Flamtrans et Minipack. La liste des fichiers à télécharger apparaît avec en-dessous une ligne de commentaires qui permet d'indiquer ce que fait le logiciel. Cette ligne correspond au contenu du commentaire associé au fichier grâce à la commande Amigados Filenote. De même si les explications ou documentations des programmes sont disponibles, leur lecture est possible en 40 ou 80 colonnes suivant le type du minitel.

Le dialogue avec le SysOp (si ce dernier est présent, voir le paragraphe sur le programme serveur Mozart) est possible en mode 40 ou 80 colonnes, une série de bips sonores prévenant le SysOp qu'on le demande ; laissez donc branchés votre chaîne ou votre écran pour en être informés. Tous les répertoires utilisés par Mozart pour le téléchargement ainsi que les répertoires de gestion des pages, messages sont redéfinissables. Une fois le script terminé, il ne reste plus qu'à le convertir à l'aide d'un programme fourni en un fichier exploitable par le programme serveur proprement dit. La cohérence de votre script est alors vérifiée et en cas d'erreur, il vous faudra le rééditer et recommencez la phase de conversion.

LES MODULES EXTERNES

Ce sont des applications créées pour des besoins particuliers, externes au serveur. Sont notamment présents les modules suivants : un Mastermind avec gestion des meilleurs scores, une gestion de sondage (multi-sondages), un dialogue 80 colonnes. Cette ouverture du serveur est un plus, si ses concepteurs sortent de nouveaux modules.

LE PROGRAMME SERVEUR MOZART

Ce programme dispose d'une interface facile à manipuler et claire. L'écran princi-

RT, LOGICIEL RTUOSE



pal (voir figure) permet de connaître et de modifier l'état de l'imprimante (impression ou non du suivi de la connexion) et celui du SysOp : réveillé, donc accessible en dialogue, ou endormi (pas de dialogue) ou espion. De même il est possible d'envoyer un message en ligne 0 au connecté, et de gérer ses droits pour tout le serveur. Ce mécanisme des droits utilisateurs est l'un des atouts de Mozart. En effet il permet à volonté d'interdire ou d'autoriser la lecture, l'écriture ou la correction en rubriques, le téléchargement public et privé, l'upload, les bals binaires ainsi que le fait d'être SysOp ou non. Cette dernière possibilité permet de déléguer à un autre connecté une partie du travail de gestion.

Le serveur maintient un grand nombre de statistiques, notamment le nombre de lectures des rubriques, le minitel des connectés, le nombre de connexions. De même un connecté peut accéder à ses statistiques qui comprennent notamment le nombre de kilos "downloadé" et "uploadé", le temps de connexion, etc. Pour chaque rubrique il peut savoir le nombre de messages nouveaux à lire. En ce qui concerne la gestion des bals, elle est classique avec lecture, écriture, répondeur, annuaire. La création, elle, se fait lors de la connexion, sur la page d'accueil. A noter que le mot de passe ne vous est demandé qu'une seule fois et n'est pas affiché, ce qui peut conduire à des erreurs. De même le serveur maintient un fichier des connexions ayant été effectuées ainsi que du détail des commandes effectuées par le connecté (lecture de bal, modification de son répondeur).

Un autre atout de Mozart est sa rapidité, qui est très correcte et bien plus élevée que ses collègues qui hantent le 36-15. Mais ces derniers ont une excuse, ils sont là pour rapporter de l'argent. Et pour le 36-15 la maxime "le temps c'est de l'argent" prend toute sa valeur. Mais ne nous égarons pas. Une autre possiblité très appréciable de Mozart est la suivante : vous pouvez tapez un mot clé pendant l'affichage d'une page sans devoir attendre la fin de l'affichage avant que votre commande ne soit exécutée. En clair vous tapez votre commande et elle est immédiatement exécutée, plus d'attente interminable pour une superbe page de présentation dont vous n'avez rien à faire.

Mozart gère les messages de publicité qui sont des messages s'affichant en ligne 0 de façon automatique et dans un ordre établi.

Il gère aussi les temps de déconnexion, en effet un message accompagné d'un bip sonore viendra vous prévenir si vous êtes restés inactifs devant votre minitel pendant plus de deux minutes.

LA GESTION PAR LE SYSOP

Une fois le serveur créé, il faudra en assurer la gestion. C'est-à-dire surveiller les rubriques, les droits des utilisateurs, etc. Cette tâche peut s'effectuer de deux façons différentes : soit localement soit à distance. Cette gestion à distance du serveur est accessible via un mot-clé configuré dans le script du serveur. Une fois celui-ci entré et sous réserve d'être le SysOp, vous pouvez gérer les rubriques, les bals, les répondeurs, les droits des utilisateurs, consulter ou effacer le fichier créé par le serveur lors de son utilisation (trace des connexions et des actions effectuées). De même, il est possible d'ouvrir un shell sur le minitel afin de disposer des commandes Amiga.

Une incompatibilité avec le shell standard du WorkBench 2.0 est apparue sur ma configuration alors qu'avec l'Ashell tout a fonctionné à merveille. Mais quel est l'intérêt de ce shell ? Il permet de vérifier la place libre sur les différents disques et le cas échéant de copier, déplacer ou effacer des fichiers pour empêcher la saturation d'une partition. En ce qui concerne la gestion locale, elle s'effectue sur le Minitel du serveur. De plus la modification des droits d'un utilisateur peut se faire au cours de sa connexion par le SysOp.

Juste un mot sur le mécanisme de détection d'un appel téléphonique utilisé par Mozart. Il dépend du minitel possédé : si ce dernier est un minitel 2 alors la détection de l'appel se fait par son intermédiaire, sinon un dispositif se branchant sur le port joystick n° 2 est fourni.

Mozart est un serveur minitel disposant de fonctionnalités puissantes et modulables. De part ses caractéristiques, il est à mon avis très intéressant pour une association ou autre collectivité où il existe une hiérarchie. Mais le manque d'un composeur de pages livré en standard est pour cette utilisation un handicap. Pour une utilisation personnelle, il est amplement suffisant, mais je lui ferai le même reproche que pour une utilisation semi-professionnelle, à savoir le manque de composeur intégré. Espérons que l'auteur de ce logiciel travaille activement à la réalisation d'un composeur intégré qui ferait de Mozart un produit exceptionnel.■

Patrick Tremisi

NOUS AVONS APPRÉCIÉ :

- la rapidité du logiciel
- la simplicité de configuration
- la gestion des droits d'accès

NOUS AURIONS AIMÉ :

-un composeur de pages
- la compatibilité de l'ouverture du shell sur le minitel avec le shell standard du WB 2.0.

Installable sur disque dur
Configuration minimale : Amiga 500, 512 Ko, Minitel et cordon.
Disponible auprès de Michel Zombai, 20 rue des prés Saint-Martin, 91600 Savigny-Sur-Orge, au prix de 600 FF TTC.



L'ECHAN'
SO

Avec ces nouvelles cartes d'échantillonnage sonore Sunrize AD 1012 et 516, distribuées par Storm, l'Amiga est porté au top niveau des possibilités sonores, se hissant même au-dessus des plus grands.

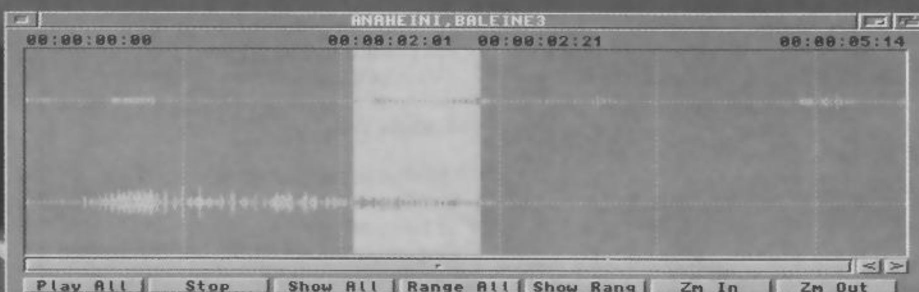
Habitués et inconditionnels du Méga ST, du Mac ou du PC, venez un jour voir et écouter ce que donne la combinaison : carte sonore Sunrize plus Bars and Pipes professionnel. Tout le reste vous semblera bien fade...

Une fois installées dans le slot interne de votre Amiga (ce qui est très simple), ces cartes vous permettent de disposer immédiatement d'un studio audio (et vidéo) numérique de qualité professionnelle. Seule votre configuration (RAM, disque dur) limitera votre créativité. La différence essentielle existant entre ces deux cartes est que seule la carte 516 est stéréo huit pistes, la 1012 n'échantillonne que sur quatre pistes en mono (en 12 bits) et ce que jusqu'à 80 KHZ, c'est-à-dire 80 000 échantillons par seconde, excusez du peu ! Sachez qu'un CD est loin, loin en-dessous de ce chiffre. La 516 ne se "contente" de 48 KHZ en seize bits... Toutes deux permettent d'enregistrer des heures de musique sur disque dur. Le nombre d'échantillons dépendant, comme il a été précisé précédemment, du potentiel de votre matériel.
D'autre part les deux versions disposent d'un lecteur de time code SMPTE ainsi que de deux puissants filtres anti-aliasing, l'un en entrée, l'autre en sortie.

En complément de ces cartes est fourni le logiciel : Studio 16 utilisant Arexx. Il est important de souligner que tout est conçu afin d'être "upgradable" suivant le principe qui a été dès le début la clé du succès de Commodore : la souplesse d'utilisation et les possibilités d'augmenter facilement les performances de son matériel. Saluons tout de même au passage, les développeurs qui sont autant, sinon plus que Commodore, à la base de ce succès. Tout possesseur d'une carte AD 1012 désirant acquérir la carte 516 ne versera que la différence de prix. Ceci aussi mérite d'être souligné. C'est ce genre de "politique" qui devrait être pratiquée et promulguée, tout le monde y gagne.

L'ECHANTILLONNAGE

La création de banques d'échantillons est vraiment on ne peut plus simple. Après avoir cliqué deux fois sur l'icône (implantée en ROM) vous avez la possibilité de choisir entre deux modules : "transport" et "recorder". Le premier est nettement plus puissant puisqu'il peut gérer plusieurs pistes simultanément. Bref, votre configuration choisie ainsi que vos niveaux d'échantillonnage réglés, (par exemple 44.1 KHZ) vous entrez alors dans votre "open list" autrement dit votre banque de travail, en RAM ou sur disque dur. En sélectionnant le mode édition vous procédez alors à l'ajustement des réglages. Vos ondes sont alors comme par magie, parfaitement visualisables (il ne manque que la 3D !) dans une seule fenêtre de taille adéquate. Il va de soi que pour un matériel d'une telle qualité, tout est en temps réel. On a finalement un échantillon partant de "n" à "n plus x", ce x étant d'une extrême précision, aucune erreur ne peut se produire, à moins d'une erreur de manipulation. Ces cartes possèdent un lecteur de time code LTC capable de lire le standard SMPTE. Une fois l'échantillonnage stocké, vous pourrez alors le traiter à votre gré. Deux fonctions vous sont alors offertes : constructives ou destructives, en d'autres termes toutes les fonctions telles que "cut", "copy", "paste" seront dans le premier cas récupérables ou dans le second irrécupérables. Pour toutes ces commandes, il est bien agréable de disposer de raccourcis clavier. En outre un zoom puissant permet la manipulation aisée des ondes échantillonnées dans leurs moindres détails. Il va de soi que des magnifiques vue-mètres vous permettent à tout instant le réglage et la vérification de vos niveaux d'enregistrement.
On dispose aussi de fonctions avancées telles que : écho en temps réel, analyse de Fourier, inversion, "reverse", "fade" (permettant le passage du ppp au fff par exemple). Toutes ces fonctions sont d'une fiabilité exemplaire et très simples à mettre en oeuvre. Prenons comme exemple la



TILLONNAGE
ONORE



fonction "normalize" qui rehaussent les fréquences d'un échantillon au moyen de fonctions de filtrage, ou de "resample" (qui est un rééchantillonnage réglable) permettant un transfert d'un échantillonnage à une fréquence donnée à une autre fréquence (de 44.1 KHZ à 32 KHZ par exemple). Il est même possible de générer du silence. Les repères sont très précis, permettant de construire des boucles aisément. Les possibilités de stocker une portion d'échantillon sont incroyablement puissantes, à l'image près, à la "frame" comme disent les professionnels.

Il est ainsi possible de choisir entre une seconde, dix secondes ou une minute l'intervalle qui séparera les images. Les fichiers sont sauvegardés "intelligemment" : les "untitled" se suivent mais ne se ressemblent pas ! Automatiquement ils sont renommés "Untitled 1", "Untitled 2" et ainsi de suite, bien pratique non ?

LA GESTION DES ECHANTILLONS

En fait le terme "gestion" pourrait être remplacé par pilotage. C'est dans ce mode qu'il va être possible de disposer à son gré tous les échantillons enregistrés. Toute l'édition est faite sur disque dur rendant ainsi possible le traitement de très longs échantillons. Le module de commande "transport" est conçu à cette fin, on clique sur le nom d'un échantillon dans sa banque puis on le place à sa guise. Chaque piste permet d'en stocker jusqu'à huit. Le mixage est alors réalisable (en temps réel bien sûr). Le mode "cue list" est beaucoup plus puissant car il permet un nombre illimité d'échantillons. Une liste de vos échantillons apparaît et vous pouvez alors les déclencher à des time- codes précis. Studio 16 gère ensuite le tout de manière à ce que chaque son soit déclenché exactement à la "frame" près. Les fenêtres peuvent être déplacées, agrandies ou réduites selon votre convenance ; il n'est pas possible de faire plus souple.

Les modules d'effets sont au nombre de quatorze, on trouve entre autres un "super echo", un "flanger"; l'effet utilisé est immédiatement audible. Un "requester" de confirmation apparaît automatiquement quand une opération sera irréversible.
Ces cartes, leurs outils ainsi que le logiciel ne seront pas "figés", des développeurs (Dr.T's, Blue Ribbon Soundworks) les améliorent déjà ; ce produit est donc évolutif.
Toutes les possibilités impressionnantes qu'offrent ces cartes sont déjà pilotables par Bars and Pipes professionnel, le résultat obtenu est franchement délirant ! Sans conteste cette combinaison fait partie de ce que l'on fait de plus puissant actuellement en MAO. ■

Philippe de France



NOUS AVONS APPRÉCIÉ :

- les performances exceptionnelles de ces cartes
- la grande qualité de restitution des sons nettement au-dessus des normes professionnelles
- l'ergonomie du logiciel Studio 16
- le multifenêtrage permettant une configuration personnalisée

NOUS AURIONS AIMÉ :

- un prix un peu moins élevé
- une documentation en français (qui ne saurait tarder)

Configuration minimale : Amiga 2000 avec 3 Mo et un disque dur. Carte accélératrice recommandée.
Distribué par Storm (83, rue du Chemin vert, 75011 Paris, tel : (1) 43.547.46.57), au prix de 4 990 TTC (mono) et 11 990 TTC (stéréo).



TEST

SCALA M

Toutes machines confondues, Scala fait partie de la ligne multimédia la plus complète et la plus conviviale qui soit sur le marché. Cette version haut de gamme est destinée aux professionnels du multimédia, mais aussi aux applications vidéo ou aux présentations graphiques.

Son interface remarquable n'a pas changé de philosophie, ni de look. L'ergonomie et les performances globales de cette version, font de Scala Multimédia un sérieux prétendant au titre du logiciel de l'année.

Si l'interface reste apparemment semblable aux versions précédentes, la structure même du logiciel a été totalement remaniée. Le coeur de Scala reste l'éditeur, conçu maintenant avec une logique de type objet : il peut recevoir au fil du temps des modules venant compléter les fonctions du logiciel. Scala sait piloter directement un vidéo-disque ou un CD audio, jouer des fichiers MIDI File ou utiliser directement des images de l'appareil photo magnétique ION. L'éditeur génère un script au format ARexx pouvant être repris par un programmeur, ou rejoué par le module player fourni. Ce script reste bien entendu invisible et transparent pour toutes les applications normales. Les volets et effets de transitions, largement enrichis, ont été eux aussi entièrement repris pour une meilleure souplesse et fluidité. Pour les applications typiquement multimédia, il est possible aussi simplement de lancer l'exécution de commande système ou Arexx. Un système de variable a lui aussi été implémenté faisant de Scala un vrai système auteur multimédia.

SCALA SHUFFER

La page principale a elle aussi été modifiée. En effet, l'ordre et la largeur des colonnes du tableau résumant la liste de pages peuvent être modifiés de façon dynamique par l'utilisateur, à l'aide de la souris. Scala Shuffer montre en même temps sur un même écran les vues réduites de chaque page. Il peut ainsi très rapidement visualiser de 6 à 112 pages. (Voir figure 1).

LES VOLETS

Entièrement refaits, les volets ont une vitesse et une souplesse remarquable. Leur nombre donne à la présentation une dynamique exceptionnelle. La palette de couleurs se modifie automatiquement lors des transitions. Grâce aux algorithmes de Scala Snapload, le chargement des images et des animations se fait à une vitesse étonnante. Une gestion originale de mémoire tampon permet même de jouer de gros fichiers d'animation directement à partir du disque dur. Pour les applications multimédia ou vidéo, Scala associé à un genlock ou à une régie, donne des résulats spectaculaires. (Voir figure 2).

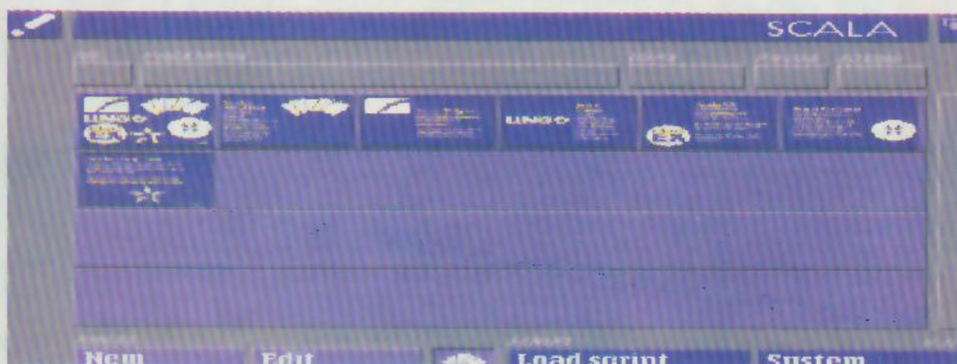


Figure 1



Figure 2

MULTIMEDIA
M200



Figure 3

SCALA EX

Sous cette désignation se cachent les modules d'extensions qui rajoutent dès leur mise en oeuvre une nouvelle ouverture au logiciel. Ils viennent se greffer sur la plate-forme principale. L'ajout de ces modules se fait simplement en recopiant l'icône du "EX" voulu dans un dossier "Startup" de Scala. Une nouvelle colonne sera ajoutée au tableau de la page principale, donnant un accès direct à ses fonctions. Actuellement six modules "EX" sont fournis : CDTV (CD audio), MIDI, vidéodisque Sony et Pionner, Ion et DVE 10. Très prochainement seront disponible les "EX" d'interfaçage avec la carte graphique Vision 24, un genlock mais aussi avec Vlan ! Ce dernier prendra directement en main le pilotage des principales machines vidéo, du SVHS au béta. (Voir figure 3).

LE SON

Bien qu'il soit possible d'asservir un disque compact, lu sur un CDTV, une gestion sonore autonome est aussi prévue.



Figure 4

En effet, Scala utilise parfaitement les performances sonores de l'Amiga. Les principaux formats de son interne 8SVX, IFF, SMUS, et Soundtracker sont reconnus. Il y est même possible d'enregistrer directement à l'intérieur de Scala. La plupart des échantillonneurs sont supportés, notamment les versions 1 et 2 de DSS. En lecture, il est possible d'intervenir et de mémoriser dynamiquement le volume, la balance, ainsi que la vitesse de restitution. Des Fade In et Out sont aussi directement accessibles. Scala permet aussi de rajouter des effets sonores sur une musique en cours d'édition. (Voir figure 4).

LES BOUTONS

Pour les applications multimédia, un système de bouton dont la couleur peut être modifiée lors du passage de la souris, ou de leur sélection, donne au logiciel toute sa dimension. Des variables, un système de branchement conditionnel simple, la possibilité de lancer une application, un autre script, ou une commande Arexx, font de ce logiciel en un système auteur original. Les programmeurs chevronnés pourront travailler sur le script principal en Ascii, et l'adapter à d'autres logiciels, puisque Scala génère et relit des fichiers ARexx. Une notion de durée a été rajoutée : si le temps de consultation est trop long, le script s'enchaînera automatiquement. Pour une parfaite synchronisation, il est possible d'enregistrer directement, avec une précision de la milliseconde tout le déroulement du script. Il suffit de lancer une seule fois l'exécution, et l'intervalle de temps entre vos commandes de changement de page sera mémorisé.

Un nombre impressionnant de fonds et de symboles d'excellente qualité sont fournis. Il ne sera donc pas nécessaire à l'utilisateur de disposer d'autres logiciels pour parvenir à ses fins. Dans le même ordre d'idée, une quinzaine polices de caractères spécialement étudiées font partie du package. Scala est présenté dans un coffret cartonné incluant, un classeur demi-format, avec la notice d'environ 300 pages et les huit disquettes compactées contenant le programme et son environnement.

Scala demande un disque dur : le logiciel installé occupe environ 10 Mo. Il utilise toutes les résolutions graphiques de l'Amiga, une version spécialement adaptée aux nouveaux modes de l'A4000 est pratiquement finalisée. Scala MultiMédia est protégé par un dungle s'insérant entre le connecteur de la souris ou le joystick et l'Amiga, n'occupant ainsi aucun emplacement particulier.

Scala est un outil remarquable qui doit séduire tous ceux qui envisagent des applications multimédia de qualité sans pour autant se lancer dans de la programmation fastidieuse. A ce titre, de grandes firmes ou collectivités dont la liste serait trop longue utilisent déjà ce logiciel. Par exemple, Renault Belgique a déjà implanté chez ses distributeurs des bornes où le client peut choisir son modèle et en définir la couleur et ses options. Autre exemple, pendant les Jeux Olympiques, Scala a été utilisé dans certaines stations de chemin de fer allemand pour diffuser en temps réel les résultats.

Scala apporte à tous les professionnels du multimédia et de la communication la première vraie solution.■

François Paupert

NOUS AVONS APPRÉCIÉ :

- l'ergonomie
- la simplicité
- l'efficacité

NOUS AURIONS AIMÉ :

- tout est parfait

Configuration recommandée : 3 Mo de RAM et un disque dur.
Distribué par CIS (Europarc, 14 avenue Hertz, 33600 Pessac,
Tel : (16) 56.36.34.41)
au prix de 2 990 HT.



PRESENTATION

Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui souhaitent faire une présentaion visuelle et vocale à base d'Amiga 2000 gonflé ou 3000 (2 Mo de mémoire sont recommandés). Le logiciel occupe 12.5 Mo une fois installé sur le disque avec toutes ses données et son tutorial.

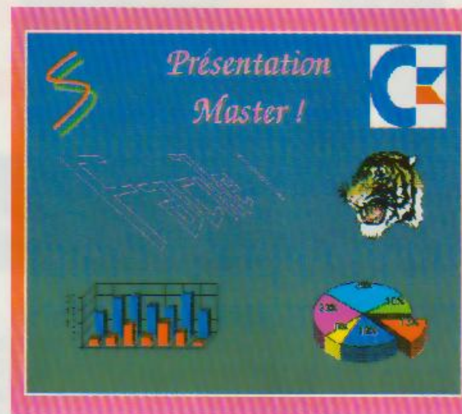
Précisons plusieurs petites choses : d'une part Presentation Master n'est pas utilisable sans disque dur et l'utilisation d'un processeur rapide est conseillée. D'autre part, le test de ce produit concernait une alpha version et je fus donc contraint et forcé de dresser une véritable carte des plantages parmi les options et les menus "piégés". Il convient de rappeler que le rôle d'une alpha-version est d'être confiée à des béta-testeurs (comme moi) qui trouvent souvent les bugs là où il y en a encore (je n'ai pas eu à chercher longtemps). J'avais pourtant pris la précaution de retourner à une configuration standard en retirant MFR, AmiDock, ToolManager, NickPrefs, Click ToFront, Spliner, CPUBlit, et SNAP, mais passons.

LE LOGICIEL

Le logiciel s'ouvre sur un éditeur de page type (templates) qui sert de base à la composition du slide-show (succession d'écrans). A ce niveau, il est possible de composer des pages en introduisant des layers (fenêtres carrées) qui peuvent comporter plusieurs types de données : un titre, un sous-titre, du texte, des images IFF, des clips "Illustrator" EPS (c'est possible !), des dessins et du texte vectorisé (compatible Intellifont), des histobarres et autres camemberts 2D ou 3D avec effets de perspectives, le tout évidemment en couleurs...
Presentation Master supporte aussi le format IFF/ANIM 5 écrit par Gary Bonham à l'époque chez Electronic Arts. Il est aussi le programmeur de cette superbe application qui devrait commencer à vous intéresser.
D'après la documentation, il est possible d'introduire une animation dans le slide ou dans un layer (ce qui m'a été impossible de tester sans une Recoverable Alert intempestive, arghh !).

Plusieurs types de barres d'outils vous permettent de former la page :

- barre d'outils du texte : elle permet la justification du texte, ainsi que le choix des polices, des couleurs et des effets sur les caractères (taille, ombre, style, etc...). Presentation Master permet d'importer des textes ASCII à partir de n'importe quel éditeur de texte ou traitement de textes évolué.
- barre d'outils des images : elle mène à un requester permettant le choix du dessin ou de l'animation à importer dans la page.
- barre d'outils du dessin : elle apporte la faculté de dessiner avec des vecteurs (B-Splines) ce qui permet de créer ses propres clips qui procureront une superbe qualité de sortie au maximum de la résolution du périphérique utilisé, et ceci quel que soit leur taille ou la déformation qui leur auront été appliquée.



A noter pour les initiés que ce painter vectoriel a beaucoup à apprendre à ProDraw (3.0 compris).
Les pages écrans sont en 4 BitPlanes (16 couleurs) en mode Hires Interlacé (640*512), mais un tramage du style "pantone" permet d'obtenir une palette de 256 couleurs à l'écran parmi 30 000 représentables ! Le programme travaille en 24 bits en mémoire.

PRESENTATION DES DONNEES

Passons maintenant à la partie la plus intéressante : la présentation des données. Un véritable tableur intégré permet de présenter vos données sous la forme de graphiques paramétrables aux multiples représentations. Il serait aussi possible de faire des graphiques animés comme un histobarre qui bouge ou des courbes qui évoluent. Ces graphiques font partie intégrale de la page de présentation.
Une fois la page composée, il vous suffit d'aller dans l'éditeur de slide pour organiser la projection de la présentation avec des options de transition des pages comme des scrollings ou des fondus. Les pages sont réduites en petites icônes de 16 couleurs que vous pouvez manipuler à la souris, dans cette interface graphique. Effacer un écran se fait naturellement en le déplaçant sur la poubelle, et en le lâchant quand celle-ci s'est ouverte (rien de plus simple).
Le programme peut aussi faire parler l'Amiga. De quoi ? Du texte à l'écran par exemple en utilisant les ressources de votre système par l'intermédiaire du narrator . device. Il peut aussi lire un texte qu'on lui indique sans le montrer à l'écran.

Tout l'intérêt de ce programme est dans la

I MASTER

qualité de sa sortie ; l'écran fait partie des types de sorties où ce programme excelle (voir photo d'écran) ; il gère aussi les imprimantes reconnues par les préférences, les imprimantes laser PostScript en noir & blanc ou en couleur, et les fichiers IFF.
Les pages écrans peuvent même être imprimées sous la forme de posters sans perte de qualité, sauf pour les images BitMap qui se pixelliseront (et non, le logiciel ne fait pas encore d'interpolation de pixels). D'autres programmes comme ImageMaster le feront à sa place.

Ce programme peut beaucoup aider à la préparation d'une conférence puisque sa puissance et sa convivialité lui permettent de préparer facilement des transparents pour un rétro-projecteur (à partir d'une imprimante laser ou d'une simple photocopieuse, mais si c'est possible !).

Pour finir, la qualité exceptionnelle des clips arts PostScript au format "Illustrator" EPS, des fonds d'écrans, des drivers d'impression professionnels, et le support des polices de caractères vectorielles, font de ce produit une référence dans la série des outils multimédia disponibles sur l'Amiga. Il est d'ailleurs recommandé par Commodore Etats-Unis en guise de solution multimédia professionnelle (là je veux bien les croire !). ■

François Pinault

NOUS AVONS APPRÉCIÉ :

- le délai d'une semaine qu'il m'a fallu pour installer les 13 disquettes sur mon disque, lire les 300 pages du manuel en anglais, trouver tous les bugs et les retenir (pour ne pas les rencontrer à nouveau), écrire cet article avec un minimum d'heures de pratique derrière moi (histoire de pas parler en l'air)
- la vitesse de traitement et d'affichage de ce programme qui travaille dans un écran toujours en 16 couleurs
- la documentation très bien organisée, claire et complète (un peu longue surtout à la fin)
- la qualité du travail réalisable sous une interface graphique conviviale

NOUS AURIONS AIMÉ :

- voir les capacités du programme en animation (ce qui lui donne pratiquement tout son intérêt !)
- découvrir une version dite débuggée comme on m'avait laissé croire avant que j'accepte de tester le produit public...

Configuration minimale : disque dur et 2 Mo de RAM.
Edité par Oxxi.



LE TRAITE[...] PAR E[...]

Après trois années d'attente, la version 3 du traitement de textes Excellence! arrive enfin en France. Notre estime, qui était acquise à la version 2, a encore flambé. Présentation du logiciel en commençant par un coup de gueule...

L'ensemble se présente sous la forme d'un classeur inséré dans un boîtier rigide. Ce classeur renferme une documentation mise à jour pour la version 3.0... Stop ! Nous aurions pu commencer cet article avec ces quelques lignes enjôleuses mais la réalité est toute autre : les pages de la documentation ont été perforées à des normes incompatibles avec les anneaux du classeur. Elles se promènent donc à côté de celui-ci et ont, comme toutes les feuilles volantes, une fâcheuse tendance à se mélanger. Les personnes les mieux disposées (c'est notre cas) auront beau fermer les yeux sur cette honteuse maladresse, elles ne pourront pas s'empêcher de laisser échapper (tout bas, bien entendu) un juron en consultant la documentation : elle est, lettre pour lettre, image pour image, celle de la version 2.0 !
La nouvelle documentation est en fait disponible en fichier sur la disquette du programme... un procédé particulièrement pratique pour le distributeur français (on reprend le stock de Versions 2 invendues, on copie la nouvelle version sur les anciennes disquettes et on fourgue tout ça avec l'ancien manuel ; vas-y Lulu, c'est tout bénef) mais particulièrement incommode pour l'utilisateur qui, s'il ne peut imprimer ce fichier, doit y faire appel régulièrement au détriment de l'efficacité de son travail.

Si nous sommes aussi virulents quant à la présentation de ce logiciel, c'est qu'une erreur fondamentale de marketing a été réalisée : un produit ne peut se prétendre professionnel si son "habillage" ne l'est pas. Peut-on imaginer Word 5 distribué avec la documentation de la version 4 ? Même si Excellence 3 supporte sans rougir la comparaison avec Word, ce véritable sabotage commercial lui enlève de la valeur. Comment s'étonner dès lors des problèmes que rencontre l'Amiga en France pour affirmer son image "professionnelle" ?
Là, ça va mieux. Le mal est dit et nous allons maintenant pouvoir dire tout le bien que nous pensons de ce logiciel. Nous l'avons évoqué plus haut à demi-mot, Excellence 3 peut être comparé à Word, ce qui lui confère le titre de meilleur traitement de textes en français disponible sur notre machine.
La version 2 avait déjà nos faveurs (tous les articles de ce magazine sont tapés et relus sous Excellence)... et la version 3 a vite suscité notre enthousiasme. Première modification : l'interface. On peut dire que le design d'Excellence 3 est à Excellence 2 ce que le design du Workbench 2.0 est au Workbench 1.3. Le système 2 n'a d'ailleurs pas été la seule muse ayant inspiré les programmeurs de cette superbe interface au "look" 3D : il est probable que Word sous Windows (encore lui) ait aussi influencé les concepteurs.
On retrouve ainsi une règle équipée de "boutons" pour le choix de la fonte, du style (gras, italique, souligné, le mode exposant et indice n'étant accessible que par les menus), de la justification (droite, gauche, centrée, justifiée), des tabulations (gauche, centrée, décimale, à droite) et de l'interlignage (1 à 50).
Un simple click sur l'un de ces boutons active la nouvelle fonction. Dans le cas des fontes, un requester apparaît pour donner la liste des polices ainsi que les corps disponibles pour chacune d'entre elles. Le bouton "Exemple" de ce requester donne instantanément un aperçu de la fonte choisie (voir figure 1). A noter qu'il semble impossible de modifier le répertoire des fontes.

MISE EN PAGE

Dans les menus, plusieurs commandes ont été améliorées : la fonction "mise en page" autorise jusqu'à 8 colonnes de texte sur une seule page. Si vous vous amusez à imprimer votre document en "fichier" (c'est-à-dire sortie disque et non sortie imprimante), vous aurez un superbe fichier ASCII avec des colonnes de texte, une présentation très originale pour vos "docs"... En ce qui concerne les marges, il est également possible d'entrer des valeurs comportant des décimales pour des mises en page très précises. Ainsi, si l'on désire augmenter une marge d'une valeur de 3/7, au lieu de se lancer dans des calculs compliqués, il suffit de taper "+3/7" à droite du chiffre pour modifier d'autant sa valeur. Lorsque vous ouvrirez à nouveau cette fenêtre, les valeurs décimales seront actives.

LA GESTION DES FICHIERS

Les requesters de sauvegarde/chargement d'un document signalent maintenant la présence d'assignations par le préfixe "ASN", chose très utile pour les heureux possesseurs d'un disque dur. Ceux-ci pourront également éditer des documents de taille supérieure à la mémoire disponible : Excellence se charge de gérer une mémoire tampon sur le disque dur à la manière de Gigamem.

MENT DE TEXTE XCELLENCE

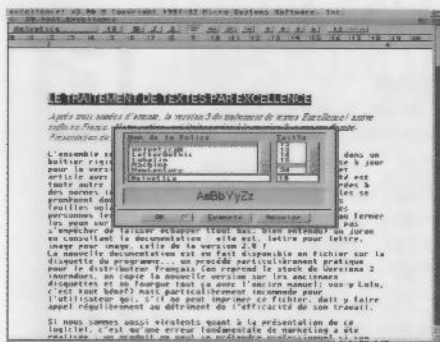


Figure 1 : le requester de Polices.

Pour l'importation de graphismes, la gestion des couleurs a été améliorée : imaginons un arbre feuillu d'un vert pétard avec un tronc marron. Excellence! cherchera à afficher les couleurs les plus proches de ces deux teintes disponibles dans sa propre palette. Supposons encore que, dans une utilisation ultérieure, vous modifiez les couleurs de la palette et remplaciez le vert par du violet : la version 2 d'Excellence aurait affiché l'arbre en violet alors que la version 3 se charge de trouver sur la palette disponible un nouveau vert ou une couleur s'en approchant !

LES PREFERENCES

Les Préférences ont beaucoup évolué : réglage par "bouton-cycleur" de l'unité de mesure (pouce ou centimètre), de la langue du dictionnaire (anglais, allemand ou français), de la vitesse de clignotement du curseur, du signal d'une erreur (bip, flash ou synthèse vocale), de la fonte courante, des "paths" des divers fichiers annexes au programme principal, du mode d'affichage (Hires, Hires Entrelacé, Productivité et A2024). Rappelons pour les néophytes que le mode Productivité est un mode haute-résolution en quatre couleurs accessible grâce au nouveau chipset de l'Amigados 2.0 et que le mode A2024 nécessite un moniteur spécial (du type A2024 Viking Moniterm). En mode Hires, la palette peut aller jusqu'à 16 couleurs. Attention toutefois, ce mode est gourmand en temps machine et ne convient que dans le cas des manipulations d'images.
Plusieurs réglages concernant la sauvegarde d'un document peuvent être réalisés : ceux qui craignent les coupures de courant intempestives peuvent demander une sauvegarde automatique (avec ou sans signal) à intervalles réguliers. De même, une fonction vous permet de régler les différents niveaux de backup d'un fichier : au niveau 1, un fichier sauvegardé prendra le nom de "document doc" et sa version de sauvegarde "document.bak", au niveau 2 un fichier "document.bk2" sera également créé, etc. Enfin, une option autorise la sauvegarde des documents avec ou sans icônes associées. Raffinement ultime, la synthèse vocale, qui peut relire tout ou une partie de votre document, peut être réglée sur la voix d'un homme ou d'une femme avec une intonation naturelle ou celle d'un robot. Le résultat pour un texte en français est cependant peu convaincant...

NOUVELLES COMMANDES

Le Menu "Edition" comprend deux fonctions sur lesquelles il convient de s'attarder : tri et calcul. Cette dernière est particulièrement pratique puisqu'elle permet de se passer d'une calculette. Il suffit de taper une opération directement à l'écran (du type (45*7589)/5.5), de sélectionner celle-ci à l'aide du curseur, d'activer la commande "Calcul" puis la commande "Coller" pour obtenir à la place le résultat : 6,20918181818182e+04 (exemple réalisé en direct pour cet article, mesurez la précision du calcul !).
La commande tri permet d'effectuer un classement ascendant ou descendant parmi plusieurs paragraphes surlignés dans le document. Les opérations de tri peuvent s'effectuer de plusieurs manières : vers le bas (fin du document), vers le haut (début), tri alphabétique ou numérique.
Le Menu "Format" permet d'insérer le numéro de page, la date, l'heure, des marqueurs (pour se repérer plus facilement dans un long document) ou encore des caractères spéciaux non accessibles par le clavier mais disponibles par le biais d'un requester.

L'utilisation de macro-commandes paramétrées depuis la fenêtre du Glossaire est d'une grande simplicité. Si vous sauvegardez une macro nommée "Startup", celle-ci sera alors exécutée lors du lancement d'Excellence. Utilisez cette macro pour activer/désactiver la règle, les marges et les marques, charger la police par défaut, etc. Par exemple, la macro : {menu vue, #?règle} sélectionnera comme première fonction du menu-déroulant Vue : Règle.

L'IMPRESSION

La prévisualisation des pages n'a pas changée. Si elle nous a semblé un peu plus rapide, elle ne permet pour l'instant que de consulter deux pages en même temps.
Pour l'impression finale, Excellence propose 4 modes : brouillon, courrier, graphique et Postcript. Le logiciel est livré avec quatre polices Postscript. Le gadget "Orientation" permet d'imprimer en "Portrait" (fonction par défaut) ou "Paysage" (idéal pour l'impression de transparents).
Avec son dictionnaire orthographique et un nombre important de fonctions toutes aussi puissantes les unes que les autres, Excellence est sans aucun doute ce qui se fait de mieux sur Amiga. Les habitués de la version 2 n'auront pas de mal à passer à la version 3, même Valérie le reconnaît. Excellence est le traitement de textes de l'année, n'hésitez pas !

Romain Canonge

Dernière minute : une véritable documentation est en cours de conception chez MAD.

NOUS AVONS APPRÉCIÉ :

- le design de l'interface
- le support Arexx
- la gestion virtuelle de la mémoire sur disque

NOUS AURIONS AIMÉ :

- un manuel mieux "fini"
- la présence d'un dictionnaire des synonymes (présent sur la version anglaise du logiciel)
- le détourage de texte autour des images

Fourni avec utilitaire d'installation sur disque dur.
Configuration minimale : système 1.2 et 1 Mo de RAM.
Distribué par MAD (42 rue Lamartine, 75009 Paris, Tel : 48.78.11.65) au prix de 1 290 francs TTC.

25 FRANCS

ANCIENS NUMÉROS DISPONIBLES

AMIGA REVUE

N° 4 | N° 19 | N° 20 | N° 22 | N° 23 | N° 24 | N° 25 | N° 26 | N° 27 | N° 28

N° 29 | N° 30 | N° 31 | N° 32 | N° 33 | N° 34 | N° 35 | N° 36 | N° 37 | N° 38

N° 38 68040 : ENFIN !
Salon : CES DE LONDRES

N° 39 DELUXE PAINT 4 : le magicien de la couleur.
Evénement : le devcon

N° 40 Commodore France dit tout KOLOSSAL Cologne
A 800 Plus

N° 41 La Cuvée CIS 92
VD 2001 Construisez votre satellite

N° 42 Reportage Tecsoft : les artilleurs de Metz
Tests - Son - Vidéo - Image - Bureautique

N° 43 L'Amiga au PC FORUM
Visite à SATV

N° 44 Dossier Amiga 600
Satis 92

N° 45 Choisissez votre imprimante
Les dessous du 600 -L'Amiexpo Berlin - L'Amiga a Briançon - BD 3D

N° 46 Minitelement votre - Nouvelle formule
Tests - Son - Animation

N° 47 Gagnez de l'argent avec votre Amiga !
Nouveau lecteur CDROM – A570 -Comparer - Réaliser

N° 48 Upgradez votre Amiga - 1 MO de plus pour A600
Interview de Commodore France - L'Amiga au Quebec -

N° 49 Cartes graphiques : annoncez la couleur
Scoop : L'amiga 4000 - Reportage : Atacom

BON DE COMMANDE

Remplissez le bon, expédiez-le avec votre chèque bancaire ou CCP à :

MCM AMIGA REVUE
16, quai Jean-Baptiste-Clément, 94140 Alfortville
Cochez les cases correspondant à votre choix.

❑ N° 4	❑ N° 25	❑ N° 31	❑ N° 37	❑ N° 43
❑ N° 19	❑ N° 26	❑ N° 32	❑ N° 38	❑ N° 44
❑ N° 20	❑ N° 27	❑ N° 33	❑ N° 39	❑ N° 45
❑ N° 22	❑ N° 28	❑ N° 34	❑ N° 40	❑ N° 46
❑ N° 23	❑ N° 29	❑ N° 35	❑ N° 41	❑ N° 47
❑ N° 24	❑ N° 30	❑ N° 36	❑ N° 42	❑ N° 48

Je commande ....anciens numéros au prix de 25 F. le numéro. Total ....F. + 8 F.de frais de port.
DOMTOM - Etranger + 5 F. de port
Nom : ....
Adresse : ....
Ville : ....

COMREV NOUVEAUTES !

COMREV 10 (Démos 1) – Trackers, Overdose, Coma, Tretracopy

COMREV 11 (Sond 2) – Protracker, Noisetracker, Soundtracker, Startracker, Multiripper, Tetracopy

COMREV 12 (Sond 3) – 8 Modules de musiques digitalisées pour la disquette Comrev 11

COMREV 13 (X) – Party Games interdit aux moins de 18 ans

COMREV 14 (Graph. 2) – Mande1 Mountains + Julia.pal
Alice : Animation pfx (1mega min)

COMREV 15 Amiga Revue N° 37 – Images : montre, Croquis requester, Scènes Sculpt et Turbo Silver

COMREV 16 Amiga Revue N° 38 Vol. 1 – Images : Bateau, F40
Scènes Sculpt et Turbot Silver
DropShadow, Zoomwindows

COMREV 17 Amiga Revue N° 38 Vol. 2 – Superbase : application
DeluxePaint 4 : Images Iconmaster

COMREV 18 Amiga Revue N° 39 – Images : Avion, Surprise 2d
Scènes Sculpt et Turbo Silver

COMREV 19 Amiga Revue N° 40 – Images : Clalet, plus 2 supplémentaires
Scènes Sculpt et Turbo Silver

COMREV 20 Amiga Revue N° 41 – Images : Helico et satellite
Scènes Sculpt satellite
– Scènes Turbo Silver : Satellite

COMREV 21 Amiga Revue Démos 2 – Contient : Joyride
Outland – Reno.

COMREV 22 – Utilitaires Graphiques 1
– Mandel Adventure Kit – Fractal 3D

COMREV 23 Amiga Revue N° 42 – Images : - Hélicos : Ecureuil,
--Supercopter, – Joystick
Scènes Sculpt : Joystick – Arexx –
Correcteur Arexx – Scène Turbo : Joystick

COMREV 24 – Utilitaires Graphiques 2 : – Cryoutils
– T.A.P. Démo – Abridge

COMREV 25 – Workbench Gadgets
– Une foule de surprises !

COMREV 26 – Directory Images : 8 rendus d'images
– Scène Sculpt : Scènes correspondant aux images

COMREV 27 Amiga Revue N° 44 Vol. 1 – Directory Images : 8 rendus Sculpt

COMREV 28 Amiga Revue N° 44 Vol. 2 – Directory Scène Sculpt : 8 Scènes Sculpt

COMREV 29 Amiga Revue N° 45 Vol. 1 – Directory Image : 4 rendus Sculpt

COMREV 30 Amiga Revue N° 45 Vol. 2 – IFF 24 bits – DP

COMREV 31 Amiga Revue N° 46 – Directory Images : rendus pompe
Directory Scènes : scènes pompe à essence

COMREV 32 Amiga Revue N° 47 Vol 1 – Directory Scènes Jeep
Surprise

COMREV 33 Revue N° 47 Vol 2 – Directory Images : Jeep (vendus)
– Maas Design

COMREV 34 Revue N° 48 – Images : rendus trompette
– Scènes : trompette

COMREV 35 Revue N° 49 – Images : rendus boulon-écrou
– Scènes : Boulon-écrou

Numéro	Nombre	Numéro	Nombre	Numéro	Nombre	Numéro	Nombre
COMREV 1		COMREV 11		COMREV 21		COMREV 31	
COMREV 2		COMREV 12		COMREV 22		COMREV 32	
COMREV 3		COMREV 13		COMREV 23		COMREV 33	
COMREV 4		COMREV 14		COMREV 24		COMREV 34	
COMREV 5		COMREV 15		COMREV 25		COMREV 35	
COMREV 6		COMREV 16		COMREV 26			
COMREV 7		COMREV 17		COMREV 27			
COMREV 8		COMREV 18		COMREV 28			
COMREV 9		COMREV 19		COMREV 29			
COMREV 10		COMREV 20		COMREV 30			

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal :.........................Ville : ....

Je désire recevoir les titres suivants au prix unitaire de 39 F + Frais de port = 8 F – Etranger, DOM/TOM + 10 F.
Ci-joint un chèque de.................................F
(libellé à l'ordre de Commodore Revue)

BON DE COMMANDE à adresser à :
Commodore-Revue VPC,
16, quai J.-Baptiste Clément,
94140 Alfortville



SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

ACHETER AU SURCOUF, C'EST ACHETER DANS LA 1re FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

DEFINITION D'UNE FOIRE-EXPOSITION SELON SURCOUF :

1) c'est un lieu où sont rassemblés, dans des stands indépendants, des marques concurrentes ;
2) c'est un lieu où ces marques font jouer la concurrence, se battent à coup de remises, de cadeaux, de performances, de qualité, de service, de facilité de paiement, pour attirer à elles le client... et que le meilleur gagne ;
3) c'est un lieu où le client a un choix unique, des offres alléchantes, des vendeurs motivés et compétents et d'où le client part avec son achat sous le bras.

TOUS NOS PRIX SONT TTC



LA FOIRE-EXPOSITION EST OUVERTE TOUS LES JOURS, SAUF DIMANCHE ET LUNDI, DE 9 H 30 à 13 H ET DE 14 H A 19 H

ACCES FACILE :
RER - METRO LIGNE 1 - BUS
PARKING TRES FACILE
PARCMETRE GRATUIT LE SAMEDI
PERIPHERIQUE
PORTE DE VINCENNES A 1 KM

73, avenue Philippe-Auguste - 75011 PARIS
Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

OFFRE BUDGET DISKETTES 3P1/2 DFDD N°5

Pour l'achat de 40 DISKS 3P1/2 DFDD + 1 COFFRET PHONICA (avec capot transparent et fermeture à clef) à 89 F = 207 F soit : **207,00 F**

LA DISKETTE 3P1/2 DFDD .... **2,95 F pièce**

OFFRE BUDGET DISKETTES 3P1/2 DFDD N°6

Pour l'achat de 80 DISKS 3P1/2 DFDD + 1 COFFRET PHONICA (avec capot transparent et fermeture à clef) à 129 F = 365 F soit : **365,00 F**

LA DISKETTE 3P1/2 DFDD .... **2,75 F pièce**

VENTE PAR CORRESPONDANCE

AMIS DE PROVINCE, CE SERVICE EST FAIT POUR VOUS !

5 FAÇONS DE COMMANDER :

1°) **EN CONTRE REMBOURSEMENT :** vous ne payez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 26F TTC de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 50F TTC par transporteur (envoi de plus de 10 kg ou d'une valeur de plus de 2000F TTC) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas abimer votre revue, photocopiez ou écrivez-nous sur papier libre ou encore téléphonez nous (demandez Jean-Michel au (1) 43.71.99.33 ou télécopiez au (1) 43.71.99.90).

2°) **PAR CARTE BLEUE :** vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré en nous donnant votre numéro de Carte Bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande cidessous.

3°) **PAR CHÈQUE OU CCP :** vous remplissez le bon de commande en joignant le réglement total de votre commande, plus le forfait pour le transport correspondant.

4°) **PAR MANDAT :** vous remplissez le bon de commande en précisant que vous désirez régler par mandat-postal ou par mandat-lettre. N'oubliez pas le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.

5°) **A CRÉDIT :** si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre M. TREILLET, responsable "Crédits" au (1) 43.71.99.93, poste 728. Si tout est OK, vous nous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie du réglement comptant. Par retour de courrier, nous vous ferons parvenir un dossier de crédit que vous devez nous retourner correctement rempli et signé. Après acceptation du dossier par notre bureau CETELEM, intégré au SURCOUF, nous vous expédions le matériel.

Pièces demandées : photocopie de la pièce d'identité, dernier bulletin de salaire qui vous sera retourné, relevé d'identité bancaire ou chèque annulé, quittance EDF ou de loyer.

- **FORFAIT TRANSPORT :**
  - 30F TTC pour 2 softs,
  - 40F TTC pour 3 softs et plus,
  - 50F TTC pour les accessoires et les diskettes,
  - 80F TTC pour les imprimantes,
  - 160F TTC pour les machines.

(Corse et Dom-Tom, nous consulter).

Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 160F TTC. Tous nos matériels sont expédiés en recommandé.

BON DE COMMANDE SURCOUF

Je, soussigné, déclare commander au SURCOUF les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Je choisis de régler par :
☐ Contre-remboursement
☐ Carte Bleue*
☐ Paiement en 4 fois
☐ Chèque/CCP
☐ Mandat
☐ Crédit

* N° de Carte Bleue
Date expir. CB

NOM
Prénom
N°
Rue
Code Postal
Ville
Tél.

DESIGNATION — Pour toute commande de logiciels, précisez le type de la machine et le format de(s) disquette(s) désiré(es)	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

BON DE COMMANDE A RETOURNER A SURCOUF
73 AV. PHILIPPE-AUGUSTE - 75011 PARIS

Observations du client :

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.	
TOTAL A REGLER	



SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

Ordinateur personnel COMMODORE A600

+ PACK LOGICIEL COMMODORE (SUPERSTARTER ou SUPER ADVANTAGE) + PACK PRO SURCOUF

HISTORIQUE DE COMMODORE

COMMODORE INTERNATIONAL est le 2e fabricant mondial d'ordinateurs en nombre d'unités vendues. Sa division française se hisse au 5e rang français en parts de marché et sa progression constante est remarquable dans un marché instable. Gilles MENDEL, M. COMMODORE France, est à la source de cette brillante réussite grâce à un dynamisme peu commun, un esprit d'entreprise et un charisme qui lui valent l'appui total de l'ensemble de son équipe de collaborateurs.

Personnage clef de COMMODORE en Europe, il a su imposer non seulement l'AMIGA vendu à plusieurs centaines de milliers d'unités en France mais aussi le PC dans le marché professionnel. De formation d'expert comptable, M. MENDEL a parfaitement réussi à comprendre les besoins des PME et des PMI en matière d'informatique et, en collaboration avec LOTUS, a forgé des solutions bureautiques PC qui sont parmi les plus compétitives du marché.

Au SURCOUF, nous sommes fiers de pouvoir faire partager notre passion d'AMIGA à tous ceux qui comprennent le formidable intérêt de cette machine multimédia.

Un dernier point, M. Gilles MANDEL a considérablement accru la notoriété de COMMODORE auprés du grand public grâce au sponsoring du Paris-Saint-Germain et de l'équipe d'Auxerre. Tout le monde sait aussi que Bruno PEYRON, le célèbre navigateur solitaire, a battu le record de la traversée de l'Atlantique en 9 jours, 19 h et 22 mn sur le bâteau COMMODORE.

POURQUOI L'AMIGA 600 ?

L'AMIGA 600 fait partie d'une nouvelle génération de micro-ordinateurs personnels plus puissants. Il a été conçu en utilisant les dernières technologies, de nouveaux composants plus compacts et plus performants, s'intégrant au processeur 68000 MOTOROLA. L'AMIGA 600, c'est l'outil idéal pour le graphisme, la vidéo, le son, c'est l'outil multimédia par excellence. Compte tenu de son prix extrêmement compétitif, COMMODORE est le seul à proposer pour moins de 3000 F un ordinateur multitâches sur le marché. Sa mémoire de base est de 1 Mo, ce qui permet d'exploiter à fond les caractéristiques des derniers logiciel AMIGA. Il peut être équipé d'un disque dur interne. Le Work Bench 2.0 qui est le système d'exploitation le plus évolué d'AMIGA, lui permet d'être compatible avec la plupart des logiciels AMIGA 500 et 500+ du marché. Un lecteur de carte mémoire est disponible sur le côté de l'appareil pour lire des cartouches de jeu sans temps de chargement ou pour un marque-page, comme dans le CDTV, pour reprendre vos logiciels là où vous les avez laissés ou en système d'accès de sécurité.

LA PHILOSOPHIE DE L'AMIGA 600

Gilles MENDEL la définit comme l'inverse de la philosophie des consoles de jeux qui consiste à proposer un produit très bon marché et des logiciels très, très chers. L'AMIGA 600 est l'ordinateur évolutif par excellence : grâce à un lecteur CD ROM en option, le A670, vous pourrez transformer votre AMIGA 600 en CDTV.

VISITE EXTERNE DE L'AMIGA 600

Vu de côté droit, on trouve un lecteur de diskettes 3"1/2, 880 Ko double densité et 2 ports souris/joystick d'un accès aisé.

Vu du côté gauche, on trouve un lecteur de carte mémoire PCM CIA, type lecteur de carte mémoire C-MOS avec pile intégrée.

Vu de face, en dehors du classique clavier AZERTY, on trouve un témoin lumineux de mise sous tension (vert), un témoin d'accès au lecteur de diskette (orange), un témoin d'accès au disk dur interne (orange) ; une touche curseur/pavé de déplacement et des touches numériques.

Vu de l'arrière, il n'y a aucune prise du même type pour éviter les erreurs de branchement.

On trouve de droite à gauche :

A) l'alimentation avec bloc séparé, 220 V, prise de terre et interrupteur marche/arrêt) ;
B) prise RF, liaison antenne pour éviter d'occuper la péritel ;
C) vis de réglage de canal ;
D) sortie composite vidéo PAL couleur ;
E) sortie vidéo RVB couleur, prise type 23 broches DB 23 mâle, liaison par prise péritel d'une TV ou des moniteurs de la gamme COMMODORE ;
F) sortie audio gauche, droite, identifiée par les couleurs (rouge/droite, blanc/gauche) ;
G) port parallèle pour connection d'imprimante type CENTRONICS, prise DB25 femmelle ;
H) prise série, connection imprimante ou modem (prise RS 232 C, type DB25 mâle) ;
I) prise connection lecteur de diskettes externe A1011 type DB23 femelle.

VISITE INTERNE DE L'AMIGA 600

Les principaux composants assemblés sur la carte mère sont :

A) le LSIC Paula, (LSCI = Large Scale Integrate Circuit) ;
B) le LSIC Denise qui supporte les modes de productivité du Work Bench 2.0 ;
C) le LSIC Agnus ;
D) le LSIC Gayle : c'est l'évolution de Gary qui gère le port d'accès à la mémoire et l'interface IDE du disk dur interne ;
E) 2 chips pour 1 Mo de RAM en 2 composants ;
F) le connecteur lecteur de diskettes ;
G) le connecteur clavier ;
H) le connecteur disk dur ;
I) la carte technologique CMS (tous les composants sont CMS sauf la ROM...) ;
J) le processeur MOTOROLA 68000 CMS ;
K) la ROM Kirkstart 2.0 ;
L) le connecteur PC MCIA.



LE PACK SURCOUF CADEAU AVEC LE COMMODORE AMIGA 600

1) **1 JOYSTICK QUICKJOY**
2) Garantie totale de 2 ans.
3) 1/2 journée de formation sur la machine.
4) Une assistance téléphonique 90 jours.
5) Un paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier (sauf pour l'A600 sans moniteur).
6) L'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
7) Droit à l'erreur : si dans un délai de 3 jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pourrez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Nous consulter.
- **SERVICE COLLECTIVITÉ :** écoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Nous consulter.
- **SERVICE PROVINCE :** rien à payer à la commande, vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces.

COMPOSITION DU PACK COMMODORE SUPER STARTER

Pour ceux qui veulent un "vrai" ordinateur pour écrire et dessiner mais savent aussi se distraire... (un traitement de texte, un logiciel de dessin en 4000 couleurs et 3 jeux).

- **KINDWORDS 2.0 :** un traitement de texte rapide et efficace qui permet d'imprimer des lettres irréprochables. Contrôle des formats, mise en forme rapide, choix des différents styles de caractères, intégration des graphiques : idéal pour vos mémos comme pour vos dossiers ou vos courriers.
- **FUSION PAINT :** pour dessiner en plus de 4000 couleurs, faire une carte de vœux, une BD ou illustrer vos courriers et documents scolaires.

COMPOSITION DU PACK COMMODORE SUPER ADVANTAGE

Pour ceux qui veulent un "vrai" ordinateur pour leur gestion personnelle et pour dessiner en plus de 4000 couleurs mais savent aussi se distraire... (contient 2 logiciels + 5 jeux).

- **INFOFILE :** un outil de productivité personnelle qui permet à la fois de gérer son carnet d'adresses, d'éditer des étiquettes pour mailing ou de tenir à jour ses factures et ses comptes.
- **FUSION PAINT :** idem SUPER STARTER.
- **FIGHTER BOMBER :** une compétition de bombardement sur un choix de 7 avions militaires, avec des paysages en trois dimensions.
- **SHANGAI :** Le Mah Jong, un jeu chinois avec des pièces en ivoire, joué depuis 3000 ans par les marins, les guerriers et les rois, et importé en 1920 aux États-Unis.
- **KICK OFF 2 :** simulation d'un match de football, avec le son et des graphismes d'un réalisme stupéfiant. Excellent pour développer l'adresse, la précision et les réflexes.
- **CADAVER :** la bataille d'un magicien contre un individu diabolique dans un château médiéval rempli de labyrinthes (en 3 dimensions).

TARIF SURCOUF COMMODORE A 600

+ PACK COMMODORE SUPER STARTER ou SUPER ADVANTAGE + PACK PRO SURCOUF

2690F TTC

(2590FTTC sans le pack Commodore)

au comptant ou

Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 690 F. Montant du crédit : 2000 F remboursables en 6 mensualités de 357 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 6 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 142 F. Coût total de l'achat à crédit : 2142 F.

TARIF SURCOUF COMMODORE A 600

+ Moniteur Couleur A1085S haute résolution / stéréo + PACK COMMODORE SUPER STARTER ou SUPER ADVANTAGE + PACK PRO SURCOUF

4490F TTC

(4390FTTC sans le pack Commodore)

au comptant ou

1) Crédit gratuit en 4 fois sans frais après acceptation du dossier par Cetelem. 25 % à la livraison soit 1190 F, le solde en 3 mensualités égales sans intérêt.

2) Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 990 F. Montant du crédit : 3500 F remboursables en 12 mensualités de 330,90 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 12 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 470,90 F. Coût total de l'achat à crédit : 3970,80 F.

TARIF SURCOUF COMMODORE A 600

+ DISQUE DUR 20 Mo + Moniteur Couleur A1085S haute résolution / stéréo + PACK COMMODORE SUPER STARTER ou SUPER ADVANTAGE + PACK PRO SURCOUF

6090F TTC

(5990FTTC sans le pack Commodore)

au comptant ou

1) Crédit gratuit en 4 fois sans frais après acceptation du dossier par Cetelem. 25 % à la livraison soit 1590 F, le solde en 3 mensualités égales sans intérêt.

2) Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 1090 F. Montant du crédit : 5000 F remboursables en 12 mensualités de 472,70 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 12 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 672,40 F. Coût total de l'achat à crédit : 5672,40 F.

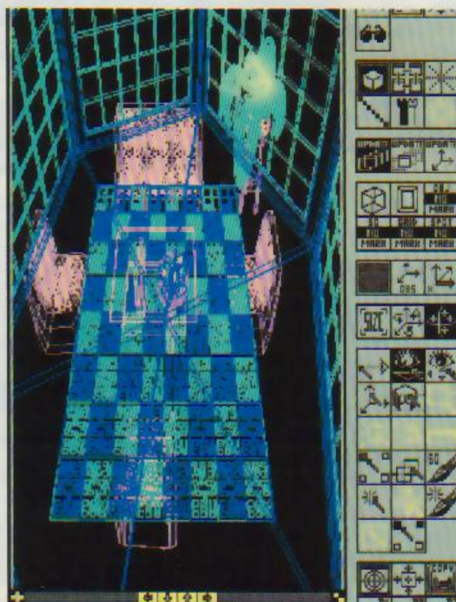


PAINTER

Painter 3D de la société suisse Adept est un logiciel qui a vu le jour en 1990 lors du salon Amiga de Cologne. Comme son nom l'indique c'est un logiciel de création d'images de synthèse.



Son intêret se situe d'abord au niveau de son prix puisque c'est le moins cher du marché Amiga, mais aussi dans la philosophie de sa conception puisque qu'il diffère franchement des autres logiciels.
Le package de base de Painter 3D se compose de deux disquettes, logiciel et datas ainsi que d'un manuel en français fort bien fait, agrémenté de nombreuses illustrations. Dès le lancement du logiciel on se demande immédiatement si l'on est bien dans un soft de 3D tant l'interface utilisateur ressemble à celle que l'on rencontre en 2D. On dispose sur la droite de l'écran de plusieurs blocs d'icônes qui se déroulent de bas en haut et vice-versa au rythme de la souris. Toutes les commandes d'actions se situent dans cet espace.



Pour générer un objet dans Painter 3D il faut en dessiner le "Contour" ou profil à l'aide des outils très complets qui sont proposés. A partir de ce "Contour" on génère un volume de plusieurs façons, soit en effectuant une extrusion linéaire, soit sous forme pyramidale (tronquée ou non) ou encore circulaire. La mise en volume réalisée, on peut visualiser l'objet sous tous les angles en fil de fer ou faces cachées. La visualisation dans ce logiciel ne se fait que sur une seule vue à la fois, un peu comme dans 3DPro. Les attributs de couleur pour un objet se définissent en cliquant sur l'icône palette, c'est le seul paramètrage de texture possible dans Painter 3D, il n'y a pas de matières ni de mapping d'images.
Il faut recopier ensuite les différents objets dans la fenêtre principale pour réaliser la maquette. La précision de placement des éléments est optimale car chaque action est accessible rapidement par les icônes et est paramètrable en distances, degrés, facteurs d'échelle et focales pour les vues.

R 3D

ORIGINAL, NON ?

C'est avec le principe des sous-objets que Painter 3D apporte une originalité par rapport aux autres logiciels. En effet, l'idée est d'utiliser des objets existants pour en composer un plus complexe, qui deviendra à son tour une partie d'un autre objet, et ainsi de suite. La mémoire utilisée par l'ordinateur n'est en fait occupée que par les éléments de base. On peut ainsi créer un assemblage d'une infinité d'objets avec leurs propres attributs de taille et de couleur. C'est assez impressionnant dans les animations par exemple lorsque vous voulez qu'une sphère explose en une multitude de petits cubes multicolores. C'est une option intéressante qui peut apporter un plus certain à la création, que l'on aimerait bien voir sur des logiciels haut de gamme.
La fenêtre active dans le modeleur devient le cadrage final avant le calcul final de l'image. Quatres modes de rendu sont possibles dans le logiciel, le mode couleur (compatible Deluxe Paint), Monochrome, Ham et 24Bits, chacun avec ou sans anti-aliasing.

LE LOGICIEL

Le logiciel peut fonctionner sur un Amiga standard ou équipé d'une carte accélératrice. En mode accéléré les temps de rafraîchissement de l'écran et les calculs d'images sont relativement longs. Ceci n'ajoute pas vraiment à la convivialité de l'interface utilisateur qui n'est pas vraiment facile à maîtriser au premier abord, surtout quand on a pris des habitudes avec d'autres outils, il faut, avec Painter 3D, tout oublier pour tout réapprendre. La modélisation des objets n'est pas non plus facile au début, peut être qu'avec de l'expérience on peut réaliser n'importe quoi mais certains se décourageront vite. Pour ceux qui n'ont pas de patience, il est toutefois possible de récupérer des objets de Sculpt dans Painter 3D. L'unique intérêt de ce logiciel pour les utilisateurs exigeants réside dans cette possibilité de multiplier des objets à l'infini pour produire des animations qu'il serait impossible à réaliser avec un autre outil (pourvu que l'on ait pas besoin de Raytracing). Quant aux autres c'est un excellent produit d'initiation à la 3D, pour moins de 1 000 F on ne peut pas exiger toutes les capacités d'un logiciel trois ou quatre fois plus cher. ■

Frédéric Potier

NOUS AVONS APPRÉCIÉ :

- la documentation en français, claire et complète
- le principe des "sous-objets"
- l'échange des données avec Sculpt
- le prix

NOUS AURIONS AIMÉ :

- des exercices pour une prise en main rapide
- une rapidité de rafraîchissement supérieure
- l'édition par points pour ceux qui n'ont pas Sculpt
- des textures ou du mapping d'images

Edité par Adept pour moins de 1 000 F TTC.

P.A.

AMIGA 3000

VDS AMIGA 3000 + 25 MHZ + DD50 MO + 3 MO DE RAM + MONITEUR MULTI-SYNCHRO + LECTEUR EXTERNE + AMIGAVISION + TRES NOMBREUX SOFTS. PRIX : 14 000 F. TEL : 47.88.15.63.

VDS AMIGA 3000 + 6 MO RAM + DDUR 120 MO + ECR/MULT ECHANGE ORDINATEUR DE MONTAGE VIDEO (VIDEONICS) CONTRE AMIGA 500 AVEC ECRAN. VAL : 3 500 F. TEL : 63.41.74.04 HR/20HRS.

VDS AMIGA 3000 /25/100 6 MO + 1950 + DIGIVIEW + FILTRE DIGIGOLD + PERFECT SOUND + IMPRIMANTE LC10 COULEUR + NB LOGICIELS : 26 000 F. TEL : 39.76.93.57. POSS UNIX.

VDS A3000 + 12 MO RAM 32 BITS + 2 MO CHIP HD SCSI QUANTUM 210 MO + FLOPPY HD + MONITEUR 1950 + SOURIS + CLAVIER + MANUELS... SANS ECRAN : 20 000 F AVEC ECRAN : 22 000 F A DEBATTRE. EXCELLENT ETAT. TEL : 42.73.13.45. PROVINCE.

AMIGA 2000

VDS AMIGA 2000 + ECRAN 1084S + DISQUE DUR 52 MO + JOYSTICK MEMOIRE EXTENSIBLE A 8 MO. PRIX : 8 000 F. TEL : 43.32.51.86.

VDS A2000 + 1083S + DISK INTERNE 3 1/2 + EXT RAM 4 MO + DISK EXT 5 1/4 + FREE BOOT + DD AMOVIBLE SYQUEST 55 + CARTOUCHE 44 MO + CARTE CONTROLEUR + MK2 DIGIT.SON + 2 JOYSTICKS + BIBLE AMIGA + LANGAGE MACHINE + UTILITAIRES + JEUX. LE TOUT SOUS GARANTIE (FACTURES). TEL : 64.94.40.32. STEPHANE. APRES 19H30.

VDS A2000B + 2 MO ROM 2.04 + MONIT 1083S + GENLOCK GST GOLD SP. LE TOUT GARANTIE + NBS JEUX + SCALA, PROTITLER... 9 500 F. TEL BUR : 40.05.32.97. DOM : 48.80.90.48. ERIC.

VDS A2000 + ECRAN + CARTE GVP 68030 + 28 MHZ + 5 MO + DD QUANTUM 40 MO + 1 LECT.EXT 3"1/2 + 1 JOYS. LE TOUT 13 500 F. TEL : 69.06.81.04. 20H30/21H30.

VDS AMIGA 2000B + 1081 + 2 LECT 3"1/2 + NBX DISQUETTES. LE TOUT 5 000 F. TEL : 19H 22H00 AU : 69.42.60.05. DEP (91).

VDS AMIGA 2000B 2.04 + 7 NO + HCD 52Q + A2630 + AVIDEO 24B + A2320 + M1083S + VOLUMM 4D V3.1. LE TOUT TBE : GAR (03.93).VENDU 18 000 F.TEL : 63.45.01.90 (HR). DAVID.

VDS AMIGA 2000B + ROM 2.0 + DD 20 MO + 1084 + DOCS + SOFTS : 4 500 F + LATTICE C 5.10 : 1 200 F. TEL : 78.08.24.84. AP 20H.

VDS AMIGA 2000B + GVP 1055 SERIE 2 + AMAX II + DESENTRELASSEUR + DIGIVIEW GOLD + PROF PAGE + PERFOMER + DIVERS + 2 JOYS. LE TOUT : 7 500 F OU SEPAR, 73.27.61.18.

VDS AMIGA 2000 + DISQUE DUR AMOVIBLE + 44 MO + 6 MO DE MEM + CARTE XT. LE TOUT : 8 500 F. A DEBATTRE, APPELER SEBASTIEN AU : 43.77.59.80.

VDS A2000B + ECRAN 1084P + CARTE XT + DRIVE 5"1/4 + DOS ET DOCS PC + F.ECRAN + JOY + DP4 + AMOS + 3D CONS.KIT + V4DJR + 1 OJ : 5 990 F EN TBE. TEL : (1) 48.90.91.31. 18H A 20H.

VDS AMIGA 2000 + 4 MEGA + MEGACHIP 2 MEGA VIDEO + CARTE ACCELERATRICE 25 MHZ PRO + DDUR 120 MEGA + IMAGINE 2.0. ACH AOUT 92. 22 000 F. TEL : 48.84.07.34.

VDS AMIGA 2000 1 MO + 2 DRIVES + ECRAN 1084S TRES PEU SERVI + JOYSTICK + JEUX + LIVRES + TRES NBX LOGICIELS + BOITES DE RANGEMENTS BON PRIX. JIMMY TEL : 50.78.24.74.

VDS AMIGA 2000B REV6 + WB2.04 + ECS DENISE + CLASSEUR : 3 900 F + HD GVP 52 MO : 3 000 F + MULTISYNCH 1960 : 3 000 F + 1084S : 1 500 F + CARTE PROGRESSIVE 68040 : 14 000 F + SYQUEST EXT.44 MO : 3 850 F + LOGS DIGIPAINT III + PIXMATE + DISKMASTER + QUATER BACK + AUDIOSCULPTURE + PAGE FLIPPER + LIVRES : DE L'AMIGADOS, DE LA VIDEO + AMIGA REVUE N°36 AU N°49 + AMIGA NEWS N°37 AU N°50. CAUSE PASSAGE MAC, LE TOUT EN TBE. BERNARD CHAPPUIS, TEL : (16) 31.86.66.71.

VDS AMIGA 2000 MIL 91 + EXT 3 MO + 2 LECT 3D TURBO SILVER + NBX LOG PRO /JEUX + LIVRES. VAL : 10 000 F. PRIX 5 500 F. TEL : 43.08.78.02. 19H. BUR : 43.83.60.84.

VDS AMIGA 2000B + 5 MO + ECRAN 1084S + DDUR QUANTUM + 105 MO + 2 DRIVES + DIGIVIEW + LOGICIELS ORIG : 8 000 F + GENLOCK GST GOLD PRO YC : 4 000 F. ROBERT : 34.13.88.07.

VDS CAUSE ARMEE AMIGA 2000 + MONITEUR COULEUR + DISQUE DUR 52 MO + CARTE EXTENSION MEMOIRE 2 MO + 2eme LECTEUR INTERNE + CARTE XT/PC + LECTEUR PC 5'1/4 INTERNE + CARTE PC CGA + JOYSTICK + DISCS + REVUES. PX : 7 500 F. TEL : 87[.36.53.81 OU REP : 87.36.55.12. APRES 19H.

VDS AMIGA 2000B + 3 MO + LECT EXT + 1084S + INT MIDI + GENLOCK + COD A520 + SCULPT 4D + TRACK 24 + BUDGET FAM + NBX LOGICIELS + JEUX + JSTK + LIVRES : 10 000 F. 30.24.68.94.

VDS A2000B + MON 1084S + 2 LECT.INT + JOYS + LIVRES ET REVUES + DISQUETTES + LOGICIELS (EDUCATIFS)- CODEUR SECAM AVEC OU SANS IMPR. NECP7 COULEUR. TEL : 22.31.22.00.

AMIGA 600

VDS AMIGA 600 + HD 20 MO + ECRAN COULEUR 1083S. GARANTIE 6 MOIS. PRIX : 4 800 F. TEL : 69.40.93.92.

AMIGA 500

VDS AMIGA 500 + IMPR LC 200 COULEUR + TRAITEMENT DE TEXTES + REVUES. PRIX A DEBATTRE. TEL : 46.44.95.88. AVANT 19H.

VDS AMIGA 500 1 MEG + MONITEUR COUL + 2 DRIVE 3,5 + HOME VIDEO KIT + DIGIVIEW 4 + STAR LC10 + DPAINT III + 30 LOGS GRAPHIQUE + JEUX. PRIX : 9 000 F OU SEP.TEL REP : 48.57.63.16.

VDS AMIGA 500 + MONITEUR 1083S + LECTEUR 3"1/2 + EXT 512 K + LOGICIELS DE SSIW + JOYSTICK.PRIX : 2 000 F. TEL : 43.68.21.13.

VDS A500 1 MO + MON.COULEUR PHILIPS + 2EME LECTEUR + BLITZ TURBO + MINIAMP 4 WATTS AVEC HP + 2 JOYSTICKS + NBX JEUX ORIGINAUX. PRIX : 3 700 F. TEL : (1) 47.05.97.65.

VDS A500 + 1083S + DISQUE DUR GVP 105 MO + 2 MO + CARTE AT 500 PC + LOGICIELS (DD +

P.A.

CARTE PC S/GARANTIE) PRIX : 7 000 F. TEL : 94.08.23.04 (HR).

VDS A500 + 512 KO + MONITEUR COULEUR THOMSON + 2 JOYSTICKS + SOURIS + TAPIS + NOMBREUX JEUX ET UTILITAIRES ET ORIGINAUX 2 400 F. 43.75.28.36. AP 18H.

VDS AMIGA 500 IMEGA + 2 NB LECTEUR + SAMPLER AUDIO + SCANNER 400 DPI + 300 DISKS + 2 JOYSTICKS. LE TOUT 4 000 F. TEL : (1) 30.95.49.33. DEMANDER JEROME.

VDS AMIGA 500 PLUS + JOYSTICK + NBRX DISKS (UTILITAIRES + JEUX) 1 900 F. JOINDRE LAURENT APRES 21H OU REPONDEUR. TEL : 46.57.33.62.

VDS AMIGA 500 1 MO + MONITEUR + 15 LOG.OR + BTES RG + JOY + REV + 750 DKS + ADR : 8 500 F. CONTACTER : BOINOT ALEXANDRE, LA PLANEE 25160 MALBUISSON. TEL : 81.80.91.97.

VDS A500 PLUS (2 MO) + MONITEUR COULEUR 1083S + JOYSTICK + SOURIS + LOGICIELS ORIGINAUX + MAXIPLAN + KINDWORD + INFOFILE + JEUX = SIMULATIONS : 4 000 F. JPAUL. TEL : 54.47.49.24.

VDS A500 + MONITEUR THOMSON 29 CM : 2 000 F A DEB OU AVEC 20 JEUX : 2 500 F A DEB OU VDS JEUX : 150 F OU 200 F L'UN OU 500 F LE TOUT. TEL : 43.65.04.54. MICHAEL.

URGENT VDS A500 + MONITEUR COULEUR + DISQUE DUR A590 + EXT.MEMOIRE A 2 MO + CARTE PC KCS + 2e LECTEUR 3"1/2 + 2 JOYSTICKS + COLLECTION COMPLETE ANEWS + TRES NBREUX LOGICIELS PROFESSIONNELS ET JEUX. VALEUR NEUF : 13 000 F, VENDU 7 500 F (A DEB). TEL : (1) 40.87.08.19. HR DEMANDER FRANCOIS.

VDS A500 1 MEGA OCTET + 2 LECT DE DISQUETTE 3"1/2 + MONITEUR COULEUR + NBX LOGICIELS ORIGINAUX : 3 500 F. CONTACTER M.JEAN-MARC CAUZAC AU : (BUR) 40.99.66.34 (DOM) 47.34.64.28.

VDS AMIGA 500 + EXT MEMOIRE + 2 DRIVE + PERIPH NORDIC POWER + DIGIT. DE SON + 200 DISQUETTES LOGICIELS + LIVRES D'INITIATION : 3 500 F. DEMANDER ARNO AU : 47.81.43.70.

VDS A500 1 MO RAM + LECT EXT + LOGS : 2 400 F + CARTE ACC 14 MHZ BLZZARD PEUPLEE 1 MO + 512 KO SHADOWRAM : 2 900 F (GAR 1 AN). PASCAL AU : 46.66.72.37 (ANTHONY 92160).

VDS A500 + 1 MO + LECT EXTERNE + IMPRIMANTE CITIZEN 120D + SOURIS + JOYSTICK + NBX DISK + REVUES + CABLES + MANUELS : 4 000 F. TEL : 34.43.69.66.

VDS A500 + 1083S + 2e LECTEUR + SOURIS ET TAPIS + SCANNER N ET B A MAIN GOLDEN IMAGE + EXT 1,5 MO + MANETTE. VALEUR TOTAL : 9 715 F, VENDU : 6 000 F. 48.78.02.48.

VDS A500 1 MO : 1 500 F + DDUR A590 20 MO + 2 MO RAM : 2 000 F + CARTE DCTV : 4 000 F ET CALIGARI : 2 500 F (SS GRTIE) + TABLETTE CRP-A4 : 2 000 F. TEL : 60.60.26.69. APRES 19H.

VDS A500 + EXT 1 MO + LECT EXT + JEUX + UTILITAIRES : 3 000 F OU ECH CONTRE A2000 WB1.3 NU. DEMANDER JULIEN AU : 42.69.95.69. (REGION MARSEILLAISE).

DIVERS

VDS ORIGINAL REAL 3D PROFESSIONAL AVEC DOC VF ET VO : 2 000 F. VDS AUSSI DELUXE PAINT IV ORIGINAL : 400 F. TEL : 39.85.29.87. SEBASTIEN.

VDS MAXIPLAN IV + DOC EN FRANCAIS ORIGINAL NEUF : 400 F. TEL : 71.47.33.15. PORT COMPRIS.

VDS CARTE AT 2286 + 80287 + HD 40 MO WESTERN + CARTE EGA + LECTEUR 3"1/2 + 5"1/4 HD + LOGS + DOCS. TEL : 79.87.94.50. PRIX : 5 000 F.

VDS DISQUE DUR 52 MO POUR AMIGA 2000 (16.7 MS) 2 200 F, VDS EMULATEUR PC ATONCE + (16 MHZ) 2 000 F (MATERIELS SOUS GARANTIE). TEL : 65.34.23.39.

VDS AMOS : 350 F + AMOS 3D : 250 F. TEL 20 H. TEL : 43.05.92.05.

VDS LOGICIELS D'ASTROLOGIE CALCULS + INTERPRETATION COMPLEXES POUR AMIGA 3000 AVEC CARTE PC OU RENSEIGNEMENTS. TEL : 81.67.52.39.

VDS DISK LOGICIEL TRADUCTEUR ANGLAIS EN FRANCAIS + DE 50 000 MOTS DE TRADUCTION 30 F DISK COMPRIS. DROUARD M 80, rue de Veroins 02500 HIRSON. TEL : 23.58.47.07.

VDS CDTV + CLAVIER + SOURIS + DRIVE + CD + DISKS GARANTIE ENCORE 6 MOIS EXCELLENT ETAT VENDU : 5 000 F. TEL : 49.59.05.19. PARIS.

VDS POUR A2000 CARTE + DD 20 MO : 2 000 F + CARTE PCXT + 5"1/4 : 1 000 F + EXT 1 MO : 500 F + DDMFM20/30 MO : 500 F. TEL : 74.92.50.76. AP 20H.

VDS A500 3 MO + A590 + MONITEUR 1083S + LECT.EXT + INTERFACE MIDI + 2 JOYSTICKS ET 100 DISKS. LE TOUT : 8 000 F. TEL : (1) 34.68.07.44. TTE LA JOURNEE.

VDS POUR A2000B CARTE GVP + A3001 28 MHZ + 4 MO + 32 BITS + DD 80 MO : 9 500 F + CARTE DCTV + LOGS : 3 900 F + A2000 + ECRAN : 5 000 F. TEL : 55.50.59.61. SOIR.

VDS DIGITALISATEUR VIDEO DIGIVIEW + FILTRE ELECTRONIQUE DG88 (LIAISON CAMESCOPE OU N'IMPORTE QUELLE SOURCE VIDEO COULEUR OU N.B VISUALISATION POSSIBLE SUR UN MONITEUR DE CONTROLE...) FAIRE PROPOSITION DE PRIX... (ACHETE : 4 000 F). TEL : 90.54.33.33.

VDS DIVERS LOGICIELS ET PERIPHERIQUES AMIGA . ORIGINAUX AVEC BOITES ET DOCS NEUFS. PRIX INTERESSANTS. LISTE SUR DEMANDE. M.IKHLEF 20, TER ALLEE DES MELEZES 88380 ARCHES. TEL : 29.32.76.58.

VDS AT A2286D COMPLETE JAMAIS SERVIE SOUS GARANTIE PRIX : 2 990 F + LOGICIELS ENFANT + EDUCATIF PRIX : 150 F A 200 F. TEL : 96.91.39.68. SOIR THIERRY DEPT 22.

VDS GENLOCK VIDEOMASTER NEUF. PRIX : 7 500 F + DIGIVIEW GOLD. PRIX : 900 F. TEL : 25.80.30.16. DPT 10.

VDS LOGICIEL CALIGARI VERSION 2.1 : 2 200 F + SYNTHE ROLAND U20 ETAT NEUF : 6 500 F. TEL : 27.83.27.26. DEMANDER BRUNO.

VDS SCANNER GOLDEN IMAGE QUASI NEUF AVEC LOGICIEL ACHETE : 2 000 F. PRIX A DEBATTRE . TEL : 78.90.85.06. (69) AP 18H. DEMANDER SEBASTIEN.

VDS PC AMSTRAD 16/40 DD 30 MO + NBX LOGS PRO SUR DISQUE DUR TABLEUR / TRAIT.DE TEXTE ETC. PRIX : 2 000 F A DEB. TEL : DOM 19H 43.08.78.02.

VDS HOME VIDEO

P.A.

KIT GENLOCK + 3 LOGICIELS ETAT NEUF : 1 500 F + VDS GENLOCK PRO PORTAX LMP25 : 3 500 F VAL : 15 000 F. TEL : 20.58.57.83.

VDS POUR A2000 CARTE CONTRL SCSI : 300 F + CATE EXT 2 MO (MAX 8 MO) : 800 F + CARTE CONTRL GVP 4 MO (MAX 8 MO) : 2 000 F, LOIC AU : 60.63.86.39. DE 10H A 16 H.

VDS GENLOCK PRO VIDEOMASTER DE VIDEOTE + CH Y/C ET PAL AVEC ALIMENTATION : 9 000 F + DIGI-VIEW GOLD : 800 F. TEL : 84.28.69.25.

VDS JX ORIG CONSTRUCT KIT : 250 F + EPIC CORD OF RINGS BLUES BROTHER A : 150 F + LOTUS PANZA POWER MONGER A : 95 F + ETC. TEL : 33.49.23.27. WEEK-END.

STOP! VDS JEU EPIC ORIGINAL COMPLET NEUF : 150 F (PORT COMPRIS) ECRIRE A : NGUYEN VIET 16, ERNEST HAVET 94400 VITRY-SUR-SEINE.

VDS MONITEUR COULEUR THOMSON MC-97 936. BON ETAT : 700 F. TEL : 39.57.47.64. LE SOIR.

VDS NORDIC POWER. PRIX : 500 F. EMMANUEL AU : 20.92.19.55 OU 20.90.82.88.

REALISER VOUS MEME UN INTERFACE MIDI COMPATIBLE AVEC TOUS LES AMIGA ET PROGRAMMES MIDI, FACILEMENT ET à PEU DE FRAIS. ENVOYER UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE à VOS NOM ET ADRESSE POUR RECEVOIR LES PLAN ET DOCUMENTS NECESSAIRE A SON MONTAGE. PHILIPPE GODIN 5, RUE BERTHELOT 60570 ANDEVILLE.

VDS LATTICE C++ (C ORIENTE OBJET) : 1 200 F OU ECHANGE CONTRE LATTICE C V5.1. DEMANDER STEPHANE AU : 96.28.22.99.

VDS DIFFUSE COMPTABILITE AVEC AMORTISS + FACTURATION ET PAYE INTEGRES + DISQUETTE DEMO : 20 F. BILLOT 7, IMPASSE DU MONT 94400 VITRY.

VDS LOGICIELS D'ORIGINE VERSION FRANCAISE : KINDWORD 2 : 200 F + EXCELLENCE 2.0 : 600 F + SWAP : 100 F. TEL : 19H A 20H AU : 67.36.61.58. DEMANDER ALAIN.

VDS IMP SHARP JX720 C-JET D'ENCRE + RECHARGE + BATMAN + PRO POWER BOAT + ADVENCED FRUIT MACHINE. A DEBATTRE. TEL : 81.44.28.87. APRES 20H.

VDS TITREUR VIDEO SONY XVT33F PAL 2000F TEL 45360206

CONTACTS

DISTRIBUTION DE LOGICIELS DOMPUB A PARTIR DE 10F/DISK. ENVOYEZ DISQUETTE VIERGE + ENV TIMBREE POUR LISTE /DISK INTERCEPTOR. 13, AV JAURES 73000 CHAMBERY.

REALISE ET PROPOSE SERVICES EN INFOGRAPHIE (DESSIN ANIME, LOGOS, 2D,3D,TRANSFERT VIDEO, ETC....) + VDS CDTV . OLIVIER AU : 45.78.67.54. PARIS.

AF HOMMES D'AFFAIRES DE 1993 ! J'AI 2 SOLUTIONS POUR VOUS AIDER A VENDRE OU EXPORTER VOS PRODUITS DANS LE MONDE. TEL : (1) 69.48.39.03. PARIS.

ACH LIVRE DE LA MUSIQUE + DISQUETTE. OFFRE A ROQUES : 93.70.13.38.

CH JEUNE GROUPE RECH GRAPHISTE(S) EN REGION PARISIENNE POUR CREER MUSIC DISK,DEMOS... ,ECRIRE A : SEKNAZI ARNAUD 15,RUE BARDINET 75014 PARIS.

CH LE LIVRE DE DELUX PAINT III SUR AMIGA FARE OFFRE (SI POSSIBLE REGION 77). TEL : 64.32.67.17.

ECH DIFF DP (FISH, DEMOS...) 10 F + LE DISK + LISTE CONTRE 2,50 F. JOINDRE 1 DISK + ECH POSS. BAIL SYLVAIN 4, RUE DE JEMMAPES APT 13 44 000 NANTES.

CH CONTACTS POUR ECHANGE SOURCES AMOS ET ASM - DP - DEMOS + CH LIVRE DU L.M. JELGER CHRISTOPHE 4, RUE DE L'HORTENSIA 68270 WITTENHEIM.

BESOIN D'UNE DIGITALISATION SONORE OU GRAPHIQUE HAUTE QUALITE A UN TRES TRES BAS PRIX ??? ENVOYEZ UN TIMBRE POUR PLUS D'INFORMATIONS. DAUTRICHE MATHIEU 9, RUE DES SOURCES 77178 SAINT-PATHUS.

UN CHOIX DE PLUS DE 100 LOGICIELS DP INTEGRALEMNENT TRADUITS EN FRANCAIS. 3 ANS D'EXPERIENCES DANS LE DP AMIGA . DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COMPLET SUR FEUILLES CONTRE 2 TIMBRES OU SUR DISQUE AVEC ARTICLES ET CONSEILS CONTRE 20 F. HAMMOUCHE SERGE 3,RUE A.FRANCE 13220 CHATEAUNEUF-LES-MARTIGUES.

CH STAGE VAO TITRAGE MONTAGE 2D 3D POUR 2 PERSONNES VACANCES 93 AVEC HEBERGEMENT. FUMOUX LAURENT LA CROIX ST BONNET 63290 PASLIERES.

POUR PASSER VOTRE PETITE ANNONCE

Gratuite pour les abonnés

30 F par annonce pour les non-abonnés chèque à l'ordre de : Commodore-Revue
Commodore-Revue, 5, rue de la Fidélité, 75010 Paris
Parution le mois suivant si réception avant le 10.

VDS ☐ ACH ☐ CH ☐ ECH ☐

Kit 2.0 Commodore + Multistart II ... 1190 Fs
Scanner JX 100 Couleur ... 5.990 Fs
Genlock Pal + Fondu ... 1190 Fs
Carte Vortex 386 25 Mhz... 4290 Fs

S2P

Archos carte graphique vidéo 24 bits 16 millions de couleurs + Digitaliseur temps réel + Genlock (intégré) + Soft ... 4990 Fs

LES MEILLEURS SYSTEMES, SOFTWARES & PÉRIPHÉRIQUES

MUSIQUE

BARS & PIPE fra.	1190 F
BARS & PIPE Pro	2990 F
B & B MODULE	435 F
STEREO MASTER	470 F
CARTE SUNRISE	4990 F
AMAS SAMPLER	1140 F
DIGITAL SOUND STUDIO	850 F
PERFECT SOUND 3.0	720 F
SONIX 2.0 Version Fr	425 F
PRISE MIDI + Câble	390 F
DELUX MUSIC CAT SET	590 F

JEUX

AVENTURE

DUNE	285 F
ISHAR	340 F
MONKEY ISLAND	330 F
DISCOVERY	330 F
CELTIC LEGEND	320 F
ORK	280 F

SIMULATION

SIMANT Simul fournis	340 F
GRAND PRIX	340 F
SILENT SERVICE II	340 F
F19 STEALTH FIGHTER	280 F
M1 TANK PLATOON	280 F
TURBO CHALLENGE II	210 F
EPIC	260 F
BATTLE OF BRITAIN	300 F
BOB MISSION DISK1	230 F
SUPERSKI 2	NC
SPECIAL FORCES	320 F
AIRBUS A 320	400 F
VROOM	230 F
EPIC	260 F
BATTLEISLE	240 F

EDUCATIFS

TOUS LES ADI DISPONIBLES	NC

BUREAUTIQUE

PAGESETTER II	890 F
PROFESSIONAL PAGE	2390 F
PRO DRAW	1190 F
SUPERBASE IV	2290 F
PROPAGE 2.1 + PRODRAW 3.1	2990 F
PROFIL	345 F
EXCELLENCE 3.0 NEW	1290 F
KINDWORDS 3.0	420 F
INFOFILE	390 F
PROCALC TABLEUR	1990 F
MAXI PLAN IV	490 F
INTUICALC	790 F

DESSIN

ART DEPARTEMENT PRO	1750 F
DELUXEPAINT IV	790 F
DIGI PAINT 3 + ELAN PE	690 F
VOLUMN 4D JUNIOR	450 F
Kit MEDIASTATION + 3 Softs	1690 F
IMAGINE 2.0 V.A.	2390 F
CALIGARI 2.0	2990 F
REAL 3D PRO VF	2990 F
REAL 3D JUNIOR	990 F
BROADCAST Titler	1990 F
BROADCAST Titler PRO	3490 F
PACK VIDI (digitaliseur)	1290 F
SCALA 500 **690 F** - SCALA Vers. Pro	1990 F
VIDEO DIRECTOR contrôle magnéto	1490 F
TV PAINT Tt image 16 M de couleurs junior	1500 F

CONFIGURATION VIDEO

FILTRE DG 40 pour digit	1620 F
GST 40 PAL en CINCH	2290 F
GST Y/C EN DIN Y/C/	2450 F
GST GOLD ASF fondu inclu entrée Pal/secam Y/C CINCH sortie secam Y/C CINCH	4390 F
GST GOLD SFP Fondu inclu entrée Pal Y/C/ CINCH sortie Pal Y/C CINCH inclus filtre	5680 F
GST GOLD **Pro** fondu inclu entrée Pal Y/C Sortie Pal Y/C Semie BROADCAST	7600 F
VITECH VIDEOMASTER DE CIS BROADCAST YUV + titrage	9990 F
MSP 3400 BROADCAST YUV	22990 F
NERIKI DESKTOP Y/C BROADCAST	13990 F
VIDEO PILOT pour montage en time 1 ou 2, 3 lecteurs enregistreurs	**de 4990 F à 9900 F**
LOG. PRO VIDEO POST	2790 F

LANGAGES

EASY AMOS	480 F
AMOS VF	440 F
AMOS COMPILER	290 F
AMOS 3d	375 F
DEVPAC V3.0	790 F
GFA BASIC 3.0	500 F
PROMO GFA BASIC 3.0 +	
COMPILEUR BASIC	415 F
LATTICE C ++	2790 F
QUATERBARCK	490 F
QUATERBACK TOOLS	790 F
DOS TO DOS	390 F
CAN DO	950 F
DIRECTORY OPUS	590 F

Spéciale Promo !!

Ext. mém. sans horloge 512 K	250 F
Ext. mém. av. horloge 512 k	290 F
Ext. mém. 500 + 1 Mo	670 F
Ext. mém. 500 1,5 Mo	990 F
Ext. SIMMRAM 2 Mo	850 F
SY QUEST 44 Mo int.+ cartouche	4290 F
Meg A CHIP 2000/500	1990 F
Ext. 4 Mo pour A 3000 (page)	1790 F
Kit 2.0 Commodore + Multistart II	1190 F
Rom 13 + Multistart II "Ctrl AA"	790 F
Scanner JX 100 Couleur	5990 F

TOUS CABLES DISPONIBLES PRIX IMBATTABLES - NOUS TEL.

AMIGA 600

A 500 avec 2 Mo + Multistart II + ROM 2.0	3890 F
A 600	2990 F
A 600 HD 20 Mo	4590 F
Extension 1 mo pour 600	690 F
Extension A600 2 Mo en Fast	1190 F
Extension A600 4 Mo en Fast	1690 F
LECTEURS EXTERNES	
Lecteur simple PC 880 E	499 F
Lecteur copieur anti-virus PC 880 B	710 F
Lecteur CDROM A 670	3490 F
DISQUE DUR PROTAR	
SUPER PROMO HD 52 Mo + 2Mo + alim.	4390 F
HD 52 Mo QUANTUM poss. ext. 8 Mo av. alim.	3590 F
HD 120	2890 F
240 Mo	Nous téléphoner
DISQUES DURS GVP	
DD A530 GVP 68030 40 Mhz + 52 Mo + 1 Mo	7990 F
DD A530 GVP 68030 40 Mhz + 120 Mo + 1 Mo	7990 F
HD 500 52 Mo	4390 F
HD 500 52 Mo + 2 Mo	5190 F
HD 500 52 Mo + Carte AT 500	
Emulation PC AT 16 Mhz HD 530 50 Mo + 50 Mo	6400 F
DISQUE DUR ARCHOS 50 Mo	2990 F

AMIGA 2000

A 2000 W 2.0	5190 F
Disque Dur GVP 52 Mo equipé 2Mo ext. 8Mo	4390 F
Crt. Ext. SIMMRAM 2 Mo	1790 F
Extension 2 Mo pour SIMMRAM	850 F
PROMO FLIKER FIXER	
Ecran VGA pour PAO, CAO, DAO	3890 F
avec SVGA 1024.768	4290 F
CARTES ACCELERATRICES GVP	
COMBO 325 - 25 Mhz 1Mo	5690 F
COMBO 325 - 25 Mhz 1Mo équip. HD 52Mo	7900 F
COMBO 340 - 40 Mhz - 4Mo	8800 F
COMBO 350 - 50 Mhz	15990 F
Ext. 4Mo sup. 32 bits	2290 F
MERCURY 68040 - Ext. 32 Mo	19990 F
Cart. acc. Fusion Forty A2000 68040 33 Mhz + Imagine	15990 F
Cart. Digitaliseur son Sunrize AD/10 12 bits + Studio 16	4290 F

AMIGA 3000

AMIGA 3000 25 Mhz V. Sup + 2 Mo HD 52 Mo ext 16 Mo	14490 F
RAM 4 Mo Static colonn 80 NS	1990 F

AMIGA 4000

68040 25 mhz 6 Mo DD 120 Mo	22990 F
68040 25 mhz 3 Mo DD 50 Mo	21990 F

PERIPHERIQUES

CARTES GRAPHIQUES 16 Millions de couleurs12/24 bits	
Carte Archos AVidéo 24 bits + AVPaint + Opéra	3490 F
DCTV PLUS TVPaint	4990 F
Vision 24 de GVP en composite avec Caligari 2.0 + Scala + MacroPaint IV 24	18500 F
Idem en composante "VOIR PUB" + logiciel pro TVPaint traitement 16 Millions couleurs	28990 F
VD 2001 DIGIT GENLOCK 16 M. couleurs + TVPaint	14900 F
MONITEURS	
ECRAN 1085 S **2190 F** - ECRAN 1960 **4800 F** - ECRAN SVGA **2490 F**	
CARTES EMUL PC AT et MAC	
VORTEX AT ONCE + 286 à 16 Mhz	2190 F
COMMODORE 2386, 386 à 20 Mhz	4990 F
CARTE AMAX II +	4590 F
CARTE ACCÉLÉRATRICE	
GVP F40 pour A3000 (4 Mo)	15990 F
GVP 68040 pour A 2000 (4 Mo)	19990 F
DIVERS	
CARTE ACTION REPLAY MK III 500, 500+	595 F
POUR AMIGA 2000	695 F
LUNETTES 3D XSPEC	850 F
IMPRIMANTES	
BJ10 EX **2290 F** - CITIZEN 224D **2490 F** - DRIVER AMIGA **100 F**	

à PARIS :

S2P vous attend à PARIS. Pour tous renseignements tél. au 47 05 78 14

AMIGA 1200 68020 AVEC PAVÉ NUMÉRIQUE 3990 F TTC

NOUVEAUTÉ : enregistrement sur vidéo image/image à 50 Frs la seconde BVUSP

S2P Lille** 61, Rue de la Monnaie **Tél : (16) 20 74 50 60
Appelez nous pour connaître les dernières PROMOS !!!

Pour les impatients, commandez par téléphone et payez directement par CARTE BLEUE.

BON DE COMMANDE

S2P 11/92

Nom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal .... Téléphone ....

Libellé	Qté	Prix	Montant
SOUS TOTAL			F TTC
PORT			25 F TTC
TOTAL			F TTC

Date Signature

Livraison Express par COLISSIMO

Pour un contre-remboursement ajouter 65 F.
Règlement par chèque à l'ordre de :
S2P, 61 rue de la Monnaie - 59 800 LILLE
Tél : 20 74 50 60 (de 9 h00 à 19 h00)

ABONNEZ VOUS



Vous bénéficiez de :

- un numéro **gratuit**
(11 numéros pour le prix de 10) !



+ une reliure **gratuite !**

+ une petite annonce **gratuite !**

+ **le guide de l'environnement**







BON DE COMMANDE – ABONNEMENT A REMPLIR (OU UNE PHOTOCOPIE) TRES LISIBLEMENT ET A ENVOYER ACCOMPAGNE DU REGLEMENT A : **AMIGA REVUE. Service VPC 16, Quai J-B Clément 94140 ALFORTVILLE.**

NOM : .... Prénom : ....Vous possèdez : Amiga : 500 1000 2000
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : .... Pays : ....

Vous règlez par : Chèque bancaire. Chèque postal. Mandat (obligatoire pour DOM TOM et étranger
PS : Pour de simples raisons d'imputation comptable nous vous serions reconnaissants, si cela vous est possible, d'établir un chèque par rubrique (Abonnement ou La boutique) chacun à l'ordre d' AMIGA REVUE.



☐ BON D'ABONNEMENT.

"L'abonnemement ne permet pas la réception du magazine avant sa présence en Kiosque"

Oui je m'abonne à AMIGA REVUE pour 1 an (11 n^os) et je bénéficierai d'une reliure **gratuite** et d'une petite annonce **gratuite.**

Vous pouvez cumuler le montant de votre abonnement avec toute commande d'anciens numéros, disquettes Amiga Revue Pratique, Guide 1991, abonnement à Amiga News Tech, disquettes COMREV... proposés dans le revue.

- ☐ France.................................. 300 F
- ☐ DOM - TOM étranger .... 390 F
- ☐ DOM - TOM étranger avion .... 450 F

DOM TOM et étanger : Paiement par mandat International uniquement.

Article	Réf.	Quantité	Prix

Frais de port
(28 F jusqu'à 350 F d'achat - 36 F au dessus)

Envoi en recommandé. **TOTAL**
DOM TOM Etranger : 20 F de frais de port supplémentaires - Paiement par mandat international uniquement.

KIT TELECHARGEMENT



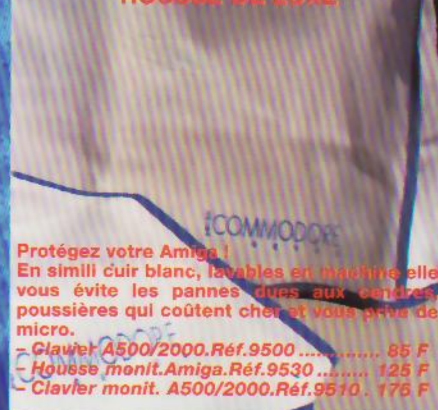
DES PROGRAMMES GRATUITS !
Ce kit de téléchargement composé d'un logiciel et d'un câble vous permettra de vous connecter au 3615 COMREV ou ANT et de télécharger les programmes de votre choix.
Kit complet (câble + logiciel)
Réf.5500 .... 149 F
Logiciel seul. Réf.5510 .... 59 F
Câble seul. Réf.5520 .... 110 F

LES 4 PIN'S 145 F



Une collection de 4 pin's émaillés collector : les matrices ont été détruites
Tirage limité à 2000 exemplaires, les 4 pin's présentés dans un écrin. ....145 FTTC
Rèf. 9010

HOUSSE DE LUXE



Protégez votre Amiga !
En simili cuir blanc, lavables en machine elle vous évite les pannes dues aux cendres, poussières qui coûtent cher et vous prive de micro.
– Clavier A500/2000.Réf.9500 .... 85 F
– Housse monit.Amiga.Réf.9530 .... 125 F
– Clavier monit. A500/2000.Réf.9510 . 175 F

TAPIS ET HOUSSE SOURIS



Soyez sympa avec votre souris !
Ne la transformez plus en ramasse-poussières avec ce tapis antistatique doublé de mousse.
– Tapis souris. Réf.9300 .... 55 F
– Housse souris. Réf.9310 .... 85 F
– Housse + Tapis. Réf.9320 .... 115 F

FILTRE ECRAN



Ménagez vos yeux !
La luminosité des écrans est nocive pour les yeux. Ce filtre écran atténue la luminosité sans altérer la vision de l'écran d'une part et supprime les reflets de toutes sortes d'autre part.
– Filtre écran.Réf.9800 .... 180 F

PORTE SOURIS



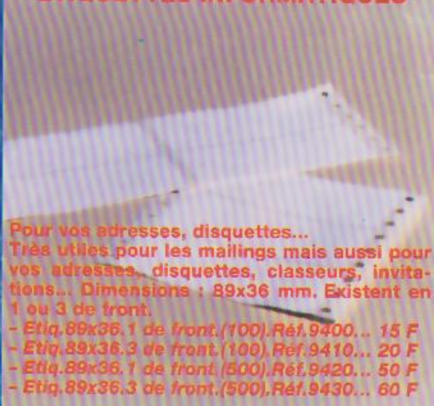
Rangez votre souris, vos disquettes, stylos...
La souris, si pratique pour beaucoup de choses, est parfois encombrante lorsque l'on en a plus besoin. Avec ce porte-souris elle ne vous gênera plus et ne risquera plus de tomber... Des emplacements sont également prévus pour vos disquettes et stylos.
– Porte-souris. Réf.9450 .... 100 F

KIT DE NETTOYAGE



Votre AMIGA comme neuf !
Ce kit de nettoyage comprenant :
mini-aspirateur et ses différents embouts, cotons tiges, produits de nettoyage très utiles pour le clavier, l'écran, la souris ou l'imprimante redonnera l'aspect du neuf à votre Amiga. La disquette spéciale vous permettra de nettoyer aussi le lecteur de disquettes
- Kit de nettoyage. Réf.9200 .... 200 F

ETIQUETTES INFORMATIQUES



Pour vos adresses, disquettes...
Très utiles pour les mailings mais aussi pour vos adresses, disquettes, classeurs, invitations... Dimensions : 89x36 mm. Existent en 1 ou 3 de front.
- Etiq.89x36.1 de front.(100).Réf.9400... 15 F
- Etiq.89x36.3 de front.(100).Réf.9410... 20 F
- Etiq.89x36.1 de front.(500).Réf.9420... 50 F
- Etiq.89x36.3 de front.(500).Réf.9430... 60 F

BOITE DE RANGEMENT



N'égarez plus vos disquettes !
Les disquettes sont sensibles à la chaleur, le soleil, les liquides. Mettez-les à l'abri et profitez-en pour les classer. Couvercle fumé, fermeture à clé, cinq intercalaires.
- Boîte rang. (403"1/2).Réf.9920......... 85 F

SUPPORT MONITEUR



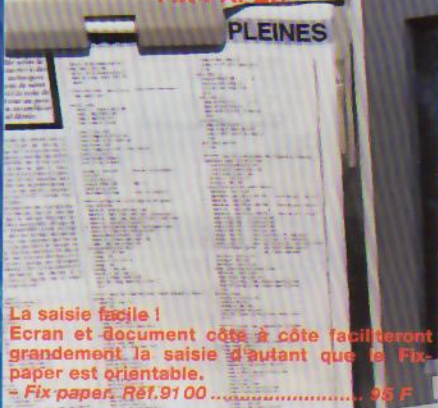
Finies les contorsions !
Pour bien voir votre écran vous avez le choix entre être bien assis et mal voir ou vous contorsionner sur votre chaise pour bien voir. Avec ce support moniteur orientable en vertical et horizontal c'est le moniteur qui bougera et se positionnera de la meilleure façon.
– Support moniteur. Réf.9600 .... 220 F

RELIURE



Reliez vos Amiga Revue pour mieux relire !
Conservez et classez tous vos numéros d'Amiga Revue grâce à cette super reliure rainurée façon tissu de couleur gris clair.
- Reliure.Réf.9700 .... 80 F

FIX PAPER



La saisie facile !
Ecran et document côte à côte faciliteront grandement la saisie d'autant que le Fix-paper est orientable.
- Fix paper. Réf.91 00 .... 95 F

Les illustrations de cette publicité sont de vrais écrans DCTV.



Révolution vidéo !

- ▲ *Digitalisez, affichez et retouchez des images 16 millions de couleurs avec votre Amiga®.*
- ▲ *DCTV digitalise en 10 secondes une image vidéo stable provenant d'une caméra ou d'un magnétoscope.*
- ▲ *Les images DCTV peuvent être converties dans tous les formats Amiga®, y compris en HAM et 24 bits.*
- ▲ *DCTV est livré d'origine avec un ensemble logiciel de traitement et de retouche d'images vidéo.*
- ▲ *Avec DCTV, animez des images vidéo couleur aussi facilement que dans les modes graphiques Amiga®.*

Nécessite 1 Mo mini.
3 à 5 Mo de RAM recommandés.



NOUVEAU PRIX
3990 F TTC
Prix au 1/11/1992



DCTV digitalise la vidéo en 16 millions de couleurs



DCTV Paint : Un logiciel de dessin complet et rapide qui accompagne les utilitaires de digitalisation et de conversion.



DCTV affiche les images 24 bits de votre logiciel 3D.



DCTV permet de produire des séquences vidéo 16 millions de couleurs animées en temps réel.

DCTV est un système révolutionnaire de traitement d'images vidéo composite PAL par le biais des fichiers IFF standard de l'Amiga.

DIGITAL
C R E A T I O N S

Distribué en France par
CIS, 14, Avenue HERTZ - Europarc - 33600 PESSAC (F)
✆ : +56 363 441 Fax : +56 362 846

